CD-ACTION

NR 02/2023 (335)
CENA: **34,50 ZŁ** W TYM 8% VAT

> GRAMY

EVERSPACE 2

- DZIEDZICTWO HOGWARTU
- LIKE A DRAGON: ISHIN!
- DEAD SPACE
- COMPANY OF HEROES 3

> PUBLICYSTYKA

MSZE W ROBLOKSIE •
URODZINY UNREALA •
BRANŻA GIER PO COVIDZIE •
SZLAKIEM TWÓRCÓW WIEDŹMINA •

> TECHNOLOGIE

PLAYSTATION VR2 •
SZTUCZNA INTELIGENCJA •

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 02
9 771426 291303

tp-link

Nowa era
ŁĄCZNOŚCI

Multigigabitowy router WiFi 6

Archer AX72 Pro

Wi-Fi 6

2.5G MULTI-GIG INTERNET
2,5 Gigabitowy port

OneMesh ™

HomeShield

Serwer i klient VPN

www.tp-link.com.pl

Przekazanie pałeczki

W tym roku miną już... trzy lata, odkąd CD-Action rozpoczęło nowe życie. Wyszliśmy wtedy z korpo, ale korpo nie do końca wyszło z nas. Zorientowaliśmy się jakiś czas temu, że struktury wymyślone w Polsce lat 90. nie całkiem sprawdzają się współcześnie. Więc przyszła pora na defragmentację.

Już kiedyś pisałem pożegnalny wstępniak, więc mam w tym wprawę – ale tym razem okoliczności są zupełnie inne. Bo nie dość, że nie uciekam, to jeszcze biorę udział w wietrzeniu skostniałych struktur na warunkach, o których myślałem już od dłuższego czasu.

Ten numer CD-Action jest pierwszym opracowanym w pełni pod dowództwem Witolda. I wierzcie mi, że to dosłownie spełnienie marzeń. Chyba nigdy tego Witkowi nie mówiłem, ale od lat chodziło mi po głowie, że jest idealnym człowiekiem do przejęcia sterów magazynu. Nie dość, że ma łeb na karku, to jeszcze łeb ten wypełniony jest pomysłami, a jednocześnie otwarty na dobre pomysły innych. Nie mam żadnych wątpliwości, że pod wieloma względami nadaje się do tego bardziej niż ja.

Przykładowo gdyby obiecał komuś, że zamknie się dosłownie w dwóch-trzech zdaniach, to dotrzymałby słowa. Sorry, Witold, już oddaję mikrofon!

Dawid „spikain" Bojarski

...Dziękuję, dziękuję. Mógłbym w tym miejscu rozpisywać się, że to spełnienie marzeń, zaszczyt i zwieńczenie pewnej drogi, która zaczęła się już 26 lat temu, gdy pierwszy raz dorwałem się do CDA i zdegustowany przeskoczyłem recenzje encyklopedii dla dzieci, by chłonąć (niekoniecznie czytać, bo w tamtym czasie kilkuzdaniowe historyjki były szczytem moich możliwości) tekst o Dungeon Keeperze. Mógłbym, ale przecież muszę się śpieszyć i jak najlepiej wykorzystać pozostały czas – w końcu, jak zewsząd słyszymy, papier umiera.

Ta teza w tej czy innej formie towarzyszy nam od kilkunastu lat. Trudno nie wierzyć w jej prawdziwość, słysząc o znikaniu z rynku kolejnych zasłużonych tytułów – także na naszym branżowym podwórku. „Wszystko jest szybciej w internecie" czy „Po co płacić, skoro mogę mieć za darmo?" to też argumenty, z którymi niełatwo się spierać. Tylko czy tak właściwie trzeba to robić?

Przysłuchując się tej dyskusji od dawna, zadawałem sobie pytanie: „W takim razie dlaczego ktokolwiek – w tym ja – to jeszcze kupuje?". Byłbym w stanie uwierzyć, że garstka robi to z przyzwyczajenia, ale co z pozostałymi? Wszyscy są niereformowalnymi tetrykami niechcącymi pogodzić się z tym, że „przyszłość jest teraz"? Na szczęście życie przyniosło, jeśli nie odpowiedź, to chociaż pomocną analogię.

Płyty z muzyką, rzecz, która zgodnie z logiką dziejów powinna być skazana na powolną zagładę. W świecie, gdzie królują Spotify i YouTube, fizyczne nośniki mogą – jak się wydaje – co najwyżej stanowić formę zabezpieczenia na wypadek nagłej awarii czy jazdy autem przez bezinternetowe bezdroża. A jednak wbrew historycznej konieczności sprzedaż płyt (i to nie tylko winylowych, ale nawet CD – a tu już nie można użyć argumentu audiofilii) stale wzrasta. Naprawdę trudno to tłumaczyć nostalgią.

Taki arkusz z alternatywnym projektem okładki poprzedniego wydania otrzymali z tym numerem nasi prenumeratorzy. Fajny? Prenumeratę zamówisz na sklep.cdaction.pl.

I tu wracamy do kwestii prasy drukowanej. Czasopismo – jak album – stanowi zamkniętą całość, w której poszczególne elementy ułożono zgodnie z konkretnym zamysłem. Oczywiście nikt nie broni skakać od artykułu do artykułu, ale nawet wtedy, choć czytamy w danym momencie jeden tekst, odbieramy go jako fragment większego dzieła. To także doznanie inne niż obcowanie z artykułami przygotowywanymi z myślą o sieci. „Inne" nie znaczy „lepsze" – ale również nie znaczy „gorsze". Nieunikniona przegrana z internetem w wyścigu o pierwszeństwo publikacji np. recenzji daje autorowi możliwość dokładniejszego zagłębienia się w temat i przemyślenia go w (na ogół) mniejszym pośpiechu – a fakt, że tekst nie zostanie zapomniany lub przysypany przez nowsze po tygodniu czy dwóch, wymusza myślenie o jego ponadczasowości.

Prasa drukowana nie powinna więc konkurować z internetem, bo oferuje po prostu inne wrażenia. Tym samym, parafrazując znane powiedzenie, „papier to stan umysłu" – ważny jest nie nośnik, lecz format. W sieci też więc można znaleźć tego rodzaju treści pisane z namysłem i bez obawy o kliknięcia. Ale, przynajmniej moim zdaniem, najprzyjemniej czyta się je, gdy kończąc jeden interesujący artykuł, ma się świadomość, że na następnej stronie czeka kolejny. I z tą myślą pozostaje mi życzyć:

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Witold Tłuchowski

SPIS TREŚCI

030

Bliska naszym sercom seria wraca po długiej przerwie, ale jeśli za nią tęskniliście, może lepiej nie czytajcie recenzji.

038

Pierwszy Dead Space zachwycił i przeraził graczy. Po 15 latach jego remake... robi to nawet lepiej.

Fani „Harry'ego Pottera" nareszcie dostali grę, na którą czekali od zawsze, a i mugole będą się w niej dobrze bawić.

014

INTRO

GameWalker na 27. urodziny 006
Komiks urodzinowy Śledzia 011

GRAMY

Everspace 2 012
Dziedzictwo Hogwartu 014
Wild Hearts 020
Marvel's Midnight Suns 022
Hi-Fi Rush 026
Forspoken 028
The Settlers: New Allies 030
The Callisto Protocol 034
Dead Space 038
Pharaoh: A New Era 042
Like a Dragon: Ishin! 044
Fire Emblem Engage 048
Company of Heroes 3 050
Świeże, dobre, niezależne 052

PUBLICYSTYKA

The Settlers wyglądało tak, jak sobie wymarzyłem. Wywiad z Volkerem Wertichem 056
Szlakiem twórców pierwszego Wiedźmina 060
Witaj, przygodo! Colossal Cave Adventure 068
Wyludniona metropolia. SimCity 072
Felieton. Dzisiaj dycha, jutro kicha 076
Felieton. W kosmosie nikt nie usłyszy mojego krzyku 077
Japońska persona grata. Seria Persona 078
Krajobraz po burzy. Branża a COVID 082
Z zamrażarki na szczyt. Narodziny The Last of Us 088
Gry wiecznie żywe: Książę i Tchórz 090
Rewolucja sprzed ćwierćwiecza. 25 lat Unreala 092
Ten gorszy Unreal. 20 lat Unreala II 094

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
REDAKTOR NACZELNY CZASOPISM: Witold Tłuchowski
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel
WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Adam Chabiński, Stanisław Falenta, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Arkadiusz Kamiński, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz Lubczyński, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustuła, Paweł Raban, Marcin Serkies, Jacek Smoliński, Smuggler, Kuba Stolarz, Michał Szwed, Karol Wilczek, Mateusz Witczak, Patryk Żelazny
KOREKTOR: Patryk Wypchło

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DODATKOWE OPRACOWANIE GRAFICZNE: Grzegorz Jaszczyszyn, Roman Nowacki, Michał Sienkiewicz, Michał Wolski

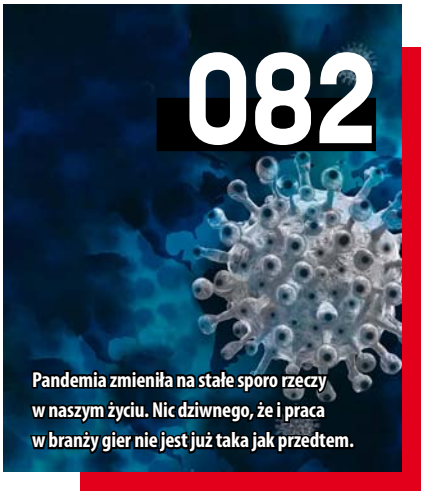
youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

twitter.com/cdaction

NA TWITTERZE TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!



082

Pandemia zmieniła na stałe sporo rzeczy w naszym życiu. Nic dziwnego, że i praca w branży gier nie jest już taka jak przedtem.

110

Chociaż w pierwszej chwili trudno nie traktować „mszy świętej w Robloksie" jak żartu, rzeczywistość okazuje się dużo bardziej skomplikowana.

„Studio twórców Wiedźmina" to powszechne w branży hasło. Tylko jak właściwie potoczyły się losy autorów pierwszej gry CD Projektu?

060

148

Pierwsze gogle Sony niejednego przekonały do VR-u, ich następca także nie rozczarowuje.

Felieton. Nie dla wszystkich **096**
Felieton. Wojna i pokój **097**
Gapisz mi się na interfejs?
O interfejsie diegetycznym **098**
Felieton. Piękno ograniczeń **101**
Tragedia Segi Saturn **102**
Medytacja nad kontrolerem. Slow gaming **106**
Wirtualne msze, prawdziwa wiara.
Msze w Robloksie **110**
Krokodyl i altruista.
Największe kradzieże w historii **114**
Muzeum Techniki: Screensavery **120**
Muzeum zabawy: Jojo **122**
PICO-8. Konsola, której nie ma **124**
Pokémon GO Tour: Las Vegas.
Impreza w stolicy hazardu **128**
Cudze chwalicie, swego nie znacie.
Polskie komiksy **132**
Magazyn Kulturalny **136**

TECHNOLOGIE
Czatka szmatka. O chatach i AI **140**
Kontrapunkt: Rewolucja AI **144**
Platforma testowa CD-Action **146**

TESTY
PlayStation VR2 ..... **148**
Router TP-Link AX72 Pro **150**
Smartfon POCO F4 GT **150**
Monitor Philips Evnia 34M2C7600 ..... **151**
Karta graficzna Asus TUF
Gaming GeForce RTX 4070 Ti **152**
Karta graficzna Asus TUF
Gaming Radeon RX 7900 XT **153**
Karta graficzna Sapphire
Radeon RX 79000 XTX Nitro+ **153**

ENDGAME
Action Redaction **154**
Szpile: Przegląd kwartału **160**

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja, tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

SKLEP.CDACTION.PL

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

GAMEWALKER NA URODZINY!

Trudno w to uwierzyć, ale od premiery pierwszego numeru minęło już 27 lat. Z tej okazji postanowiliśmy zadać redakcji (i nie tylko!) jedno proste pytanie: dlaczego akurat CD-Action?

Mac Abra: Bo siedziba redakcji mieściła się we Wrocławiu, a ja akurat miałem już serdecznie dosyć pracy w Leryx Longsofcie (czułem, że wszystko, co robię, nie ma żadnego sensu, bo i tak nic z tego nie będzie). I wtedy jeden ze współpracowników przyniósł mi czasopismo, mówiąc: „Mój kumpel je wydaje". Gość troszkę lubił koloryzować, więc okazało się, że nie tyle wydaje, co składa jako detepowiec, ale nieważne. Przejrzałem (to był pierwszy numer), szału nie było, oględnie mówiąc. Skoro jednak Wrocław... Przyznam, że zawsze ciągnęło mnie do dziennikarstwa, gry zaś bardzo lubiłem, więc połączenie tego zdało mi się idealną pracą. A potem – tu sparafrazuję Juliusza Cezara – przybyłem, zobaczyłem, zostałem. Na 27 lat, choć przyjmując się tam, marzyłem, żeby pismo przetrwało „tak ze trzy lata". Szybko zleciało... Przerażająco szybko.

Cursian: Dlaczego po kilkunastu latach (wciąż) CD-Action? Bo starej daty jestem i cenię sobie tradycyjne środki przekazu. Widok moich wypocin na stronach papierowego magazynu sprawia mi znacznie większą satysfakcję niż publikowanie ich w sieci. „Actionowe" YouTube'y i inne takie zostawię bardziej postępowym kolegom. Niech się cieszą, że z rylca i tabliczki wreszcie zrezygnowałem. Poza tym gdyby nie ja (no i Witold, niech mu już będzie), nie miałby kto gnębić redakcyjnych alluchów. Przynajmniej tych, którzy jeszcze się ostali. Chlip.

Bastian: Hordę lejemy w mordę! Dobra, będę rozbrajająco szczery – miałem 14 lat i skusił mnie pełniak Richard Burns Rally. Czytałem wcześniej inne pisemka, ale gdy sięgnąłem

Od lewej: Witold, Ranafe, szefowa Lidka, Wojtek z działu reklamy, Bastian, Spikain i CormaC.

Miłość to jednak piękna rzecz.

Do dziś ciepło wspominamy urządzone z okazji 18. urodzin CD-Action Expo. I wiemy, że wy też.

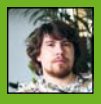
Co robi redakcja w beach barze? Podpisuje egzemplarze.

po CDA, to absolutnie wsiąknąłem w towarzystwo! Nie potrafiłem nawet wskazać ulubionego autora. Za to pamiętam, że zazdrościłem enkiemu, że trafił do ekipy, bo JA TEŻ CHCIAŁEM (choć nic z tym nie robiłem). A potem w 2011 roku jakoś tak wylądowałem we Wrocławiu, studiowałem tam grafikę i naturalne dla mnie było zgłosić się na praktyki akurat do CD-Action. A teraz... teraz mówią do mnie: „panie dyrektorze artystyczny".

Nie, no na szczęście nie. Obrzydliwe. Ale jako redakcyjny pajac super czuję się przed kamerą, co jest dla mnie całkiem szokujące. Pozdrawiam naszą jutubową społeczność (Mario wiadomo co)!

Jak świętowaliśmy 300. numer? Oczywiście pizzą.

Krigor: U mnie to było tak, że dostałem pierwszy numer CDA wraz z pierwszym komputerem – jako gratis. Potem zacząłem kupować regularnie i jak tylko na płytce pojawił się Action Mag, to tam wysłałem swój tekst. Kilka lat później przyjechałem na studia do Wrocławia i... jakoś tak poszło po pierwszym tekście opublikowanym „za studentasa". Zostałem na dłużej, bo mi się spodobało: klimat, ludzie, praca, która czasem sprawia, że chodzę niewyspany, ale za to przynosi prawdziwą satysfakcję. Kawał życia i mnóstwo ciepłych wspomnień.



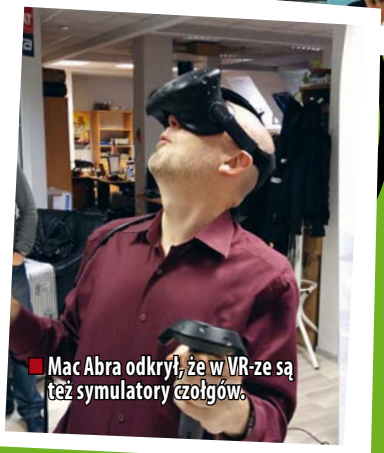
b-side: Dla mnie to trochę zabawne zrządzenie losu, bo pisać o grach do papieru zacząłem w 2006 roku dla Playa, a więc ówczesnej konkurencji CD-Action. Lata jednak lecą, na rynku pozmieniało się niemal wszystko oprócz... chciałoby się napisać „oprócz CDA", ale nie, to nieprawda. Fakt, pismo nieprzerwanie od 27 lat wpada do kiosków, lecz do dołączenia tu skusiła mnie też wizja przemian: dobrze rokujący kanał na YouTubie, zapowiadana przebudowa strony internetowej, a w pamięci miałem też sporo zaangażowanej publicystyki z ostatnich lat.

REKLAMA

REKLAMA

Co robi pozostała część redakcji w beach barze? Podpisuje jeszcze więcej egzemplarzy (od lewej: Ninho, Ghost, Witold, spikain, 9kier, Davy, a w samiusieńkim rogu Cross).

Krigor może i jest świetnym sprzętowcem, ale nad selfie musi jeszcze popracować (a nad nim majaczą Witold oraz b-side).



Mac Abra odkrył, że w VR-ze są też symulatory czołgów.

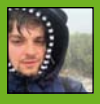
Ranafe: Po przygodzie z serwisami internetowymi chciałam „spróbować" papieru, a CD-Action było dla mnie wtedy (w 2018 roku) oczywistym wyborem. Skusił mnie nie tylko szeroki przekrój gier do recenzji i pewność, że odnajdę się z moimi indykami i innymi dziwactwami. Sam skład redakcji też był dla mnie istotny. Nie chciałam wylądować w miejscu, gdzie jako jedyna kobieta stałabym się „tokenem", a wiedziałam, że od dawna pisze tutaj 9kier (wtedy prócz niej także Cerebrum, ekipie detepowej była zaś jeszcze Mimbla). Nie robiłam żadnych podchodów, po prostu wysłałam ówczesnemu naczelnemu, enkiemu, tekst recenzji z adnotacją: „Zróbcie z tym, co chcecie". No i okazało się, że chcieli wydrukować. I tak to poszło.

Smuggler: A gdzie indziej pozwolono by mi latami „cisnąć" po czytelnikach, i to jeszcze za pieniądze?

Kaloryferowy: Ja to tam na grach się nie znam. Na czytaniu też nie za bardzo. Ale potrzebowali w redakcji osoby do pilnowania deadline'ów i żeby ogólnie nie było narzekania, tylko radość, entuzjazm i wysokie morale. No i szukali kogoś, kto by miał swoje narzędzia pracy. A mnie akurat gazrurka została w domu po remoncie. No to się załapałem.

Wokulski: Było to tak. CD-Action kojarzę od zawsze, bo jestem młodszy niż to czasopismo. Jako nerd w ciągu swojego życia kupiłem sporo numerów, ale bez dzikiej pasji kolekcjonowania, o której wiele osób wspomina. Miałem też taką tradycję, że jak gdzieś jechałem pociągiem – dla nastolatka było to wydarzenie – to numer na podróż musiał być kupiony. I należałem do tej części, która wolała czytać od deski do deski, zamiast łowić pełniaki. Czasami też wchodziło się na starą wersję strony (spoczywaj w pokoju) i czytało się newsy. I tak trafiłem na ogłoszenie, że poszukiwani są newsmani. A spełnienie poczułem, gdy dane mi było po raz pierwszy wymyślić śmieszny podpis do drukowanego na papierze screena. :)

Bastian: I feel you, bro, czytanie CDA od deski do deski na długich pociągowych trasach podczas studiów to było to. <3



Otton: Ponieważ nie wypalił mój „plan A". ;) Chciałem dołączyć do redakcji Cybermychy, ale w 2008 roku Bydgoszcz była końcem świata. Nim dorosłem, pismo padło, a ja zwróciłem się do za trudnego niegdyś, znanego z bibliotek szkolnych „Ekszyna". Patrzę na adres redakcji – moje rodzinne miasto. Parę numerów później pełniak Psychonauts... i postanowiłem, że trzeba się sprężyć, żeby załapać się na recenzowanie „dwójki". Dobra, tego może akurat nie planowałem, ale dzień wydruku tego tekstu był dla mnie dowodem, że nawet jeśli popadam już lekko w rutynę po ponad 200 tekstach, dalej są jeszcze rzeczy dające tak ogromną satysfakcję. No i oczywiście niedawne Hogwarts Legacy, czyli coś z uniwersum, które rozbudziło we mnie chęć do pisania – dziś chyba nawet silniejszą od samego zamiłowania do gier. Paradoks jest zaś taki, że aktualnie do Wrocławia często mam jeszcze dalej niż do tej Bydgoszczy, bo przez pracę spędzam za granicą jakieś 70% roku. Tylko nieco starszy wiem już, że granice to tak naprawdę nie istnieją.

Sam: Bo to CD-Action! Co to za pytanie?! Wszystko jest inaczej niż kiedyś: branża się zmieniła, relacja autor-czytelnik też, miesięcznik to teraz kwartalnik, a na cdaction.pl można edytować komentarze. Ja też się zmieniłem, bo jestem star(sz)y, mimo tego dalej ekscytuje mnie

GŁOS CZYTELNIKA

Dominik „Wolf" Szafraniec: Moje pierwsze wspomnienia z CDA sięgają 2005 roku – czasów podstawówki. W pobliskim kiosku w trakcie zakupów wypatrzyłem numer z recenzją GTA: San Andreas. Byliście wtedy dla mnie niespełnionym marzeniem jako to największe i najlepsze jakościowo czasopismo dla graczy.

Z wypiekami na twarzy przeglądałem otwarty egzemplarz. Jednak zanim się obejrzałem, ekspedientka poprosiła o oddanie numeru, a mama stwierdziła, że to przecież gra dla osób od 18 lat. Na pierwsze CDA czekałem jeszcze kilka miesięcy, aż zmęczeni moimi prośbami rodzice uznali, że z dwojga złego już lepiej, żebym czytał o grach z nieodpowiednim dla mnie PEGI, niż w nie grał, i sprawili mi prenumeratę.

Życzę całej redakcji pasma sukcesów i wielu czytelników, a sobie kolejnych lat pochłaniania nowych numerów CDA. Dzięki za ostatnie 17 lat!

CormaC: A my dziękujemy Ci za to, że wsparłeś naszą aukcję na rzecz WOŚP i jesteś z nami taki szmat czasu. Twoje zdrowie!

pierwsze otwarcie każdego numeru „Ekszyna", nadal codziennie zaglądam na stronę. Robię to już z nieco innym spojrzeniem, ale to właśnie CD-Action wykształciło spory kawałek mnie jako gracza i współtworzenie go w jakiś sposób jest tego dopełnieniem. No, może tylko ten trzydniowy rytuał wtajemniczania w prawdziwą tożsamość Smugglera był trochę męczący, ale teraz, po prawie 30 latach, wreszcie WIEM! I nie powiem, bo i tak byście mi nie uwierzyli.

Bastian: Chciałbym dawać pod waszymi wpisami serduszka, jak w internetach. Bo jak tak was czytam, to dużą część wpisów totalnie czuję i rozumiem – zarówno jako fan, jak i redaktor.

9kier: Kończyłam właśnie magisterkę z dziennikarstwa i zastanawiałam się, co ze sobą począć, kiedy przyjaciółka uświadomiła mi, że redakcja CD-Action znajduje się nie w Warszawie, lecz we Wrocławiu. Natychmiast wydrukowałam kilka swoich tekstów, po czym wparowałam do biura bez jakiejkolwiek zapowiedzi i po chyba godzinnej czy dwugodzinnej pogawędce z Ghostem umówiłam się na miesięczne praktyki. A później przedłużyliśmy je o kolejny miesiąc. I tak już zostałam. Częściowo z pasji do gier, częściowo z powodu fajnej ekipy. Obecnie, po prawie 13 latach w redakcji, piszę znacznie rzadziej, bo zrobiłam już swoje: wpro-

Na naszym kanale na YouTubie jest na razie tylko jeden materiał CormaCa, ale regularnie podejmujemy próby wyłudzenia kolejnego.

Część jutubowej ekipy, czyli Yasu, Adzior i Wojtek, pracuje nad kolejnymi scenariuszami. Słowo!

wadziłam do magazynu gry niezależne. Mój entuzjazm wobec indyków to jednak częściowo zasługa samego CDA, bo przecież jako świeżak nie dostałabym od razu do recenzji znanych tytułów i musiałam od czegoś zacząć. Dobrze się stało!

rajmund: Pamiętam bardzo dobrze, kiedy dostałem pierwsze CD-Action od mojego dziadka... albo po prostu kioskarza? W każdym razie był to numer z Alone in the Dark 3 w pełnej wersji. Miałem jakieś dziewięć lat, ale już wtedy wystarczyło rzucić hasło „horror", żebym był kupiony. Kiedyś tego tak nie odczuwałem, ale po latach w końcu

REKLAMA

PRZYWOŁAJ EMBLEMATY
I ZAWŁADNIJ SWOIM PRZEZNACZENIEM!

Zostań Boskim Smokiem w tym taktycznym RPG fantasy.

Połącz siły z legendarnymi bohaterami Fire Emblem, zaprzyjaźnij się z nowymi sojusznikami i walcz by ochronić Elyos przed Upadłym Smokiem.

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

12
www.pegi.info

© Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

CONQUEST ENTERTAINMENT

20. 1. 2023

www.nintendo.pl

REKLAMA

Nasza jutubowa ekipa na błękitnej kanapie. Nawiązanie do mema z białą kanapą – celowe.

Wiekopomna chwila: ekipa kanału YouTube CD-Action idzie do sklepu po napoje.

Pierwszy numer CD-Action. Podejście do okładek odrobinę się przez te 27 lat zmieniło.

dostrzegłem, jaki wpływ wywarły na mnie recenzje śp. EGM-a czy cięte teksty Smugglera. Wówczas nawet mi się nie marzyło, że mógłbym któregoś dnia zostać częścią redakcji, i wystarczała mi radocha z publikacji w Action Magu. Dopiero w 2018 roku zgłosiłem się do CormaCa w ramach rekrutacji na newsmana. Dziś sam jestem dziadkiem... ale najważniejsze, że czuję, iż znajduję się dokładnie tam, gdzie powinienem.

spikain: Dlaczego CD-Action? Bo tak wyszło. Lata temu zainteresowałem się grą Odama na GameCube'a. Przypadkiem trafiłem na polskie forum strony zarządzanej przez Berlina. Okazało się, że jest tam fajnie, więc się zasiedziałem – a kiedy wyszło, że potrzebny jest newsman, zostałem newsmanem. Następnie w gorącym okresie E3 wciągnięto mnie do ekipy cdaction.pl. I jakoś tak się dalej potoczyło. A ładną klamrę stanowi fakt, że mój pierwszy wydrukowany tekst (do Tipsomaniaka, jeszcze przed artykułami we właściwym magazynie) był właśnie o Odamie.

DaeL: Stałym czytelnikiem CD-Action zostałem bodaj w 2012 roku. Nie pamiętam już, dlaczego akurat wtedy, wiem, że po pismo sięgałem okazjonalnie już wcześniej. Ale chyba w tym 2012 coś się we mnie przełamało i zacząłem czytać CDA dość regularnie. Może chciałem sobie umilić oczekiwanie na planowany na ten rok koniec świata? Do pisania też podchodziłem trochę na raty. W 2013 wygrałem zorganizowany przez redakcję konkurs na współpracownika, ale przez brak czasu nie podjąłem wówczas rękawicy. Zmieniło się to jakoś w 2017, kiedy dopadła mnie choroba i trochę z nudów, a trochę z powodu maligny zdecydowałem się napisać w końcu coś dłuższego do CD-Action. Artykuł ukazał się drukiem na początku 2018 roku i dał mi tyle radości, że postanowiłem od tej pory zamęczać redakcję, przysyłając kolejne teksty. Jak dotąd nie udało im się mnie przegonić.

Delighter: Było w tym sporo przypadku. Ogłoszenie o praktykach w CD-Action trafiło w moje ręce dwa tygodnie po tym, jak przyjechałem do Wrocławia na studia. Jako że trochę już siedziałem wtedy w copywritingu, stwierdziłem, że niespróbowanie byłoby głupotą! Wystrugałem newsa (pierwszego w życiu, swoją drogą) i pełen nadziei posłałem go do redakcji. Przyznaję, trochę się zdziwiłem, kiedy dostałem odpowiedź, tym bardziej że okazała się pozytywna... a ja zdążyłem już podpisać w pracy umowę dosłownie 15 minut wcześniej. Koniec końców robiłem na trzy fronty (studia, praca i redakcja), ale było warto. No i jeszcze poszczęściło mi się na tyle, że do CDA trafiłem akurat w momencie zmiany strony. Wszyscy byli na tyle zabiegani, że chyba o mnie zapomnieli, więc piszę dalej.

Wbrew opinii ekipy z Wrocławia warszawskiej części redakcji zdarza się wyjść z domu.

CormaC: Nie mogłem spełnić marzenia o poważnym pisaniu o grach pełniej, niż dołączając do CDA i dowiadczając złotego okresu w historii magazynu. Upatrzyłem sobie taki sposób na życie, czytając Top Secret i Secret Service jako dzieciak, a kiedy padło czasopismo, w którym zacząłem realizować ten plan jako 16-latek, wrocławskie I/O, poszedłem na całość, uderzyłem do CD-Action i zadebiutowałem w wydaniu 13/2001. Byłem zdeterminowany, żeby awansować ze współpracownika na etatowego członka redakcji, więc kilka lat później, po ukończeniu studiów, postawiłem wszystko na jedną kartę i parłem do tego celu, nie rozglądając się nawet za inną pracą. Bardzo wiele CDA zawdzięczam, jestem cholernie dumny z tego, co osiągnęliśmy, i za nic nie oddałbym zwłaszcza wspaniałych lat spędzonych w redakcji w Sukiennicach, bo były jak sen na jawie.

Karol Wilczek: Po tym, jak stuknęła mi druga osiemnastka, zapragnąłem wrócić do porzuconego lata temu pisania o grach. Pierwszą myślą było tworzenie do szuflady, ale przyśnił mi się sen: dyskobol zniszczył w nim moją szufladę celnym rzutem płytą CD. Później w majakach kierowałem autem z tylnej kanapy i nie mogłem zahamować, nie dosięgając do pedałów. Przesłanie ze snu szybko stało się jasne. Dyskobol to pewnie jakaś randomowa wrzutka mózgu, ale tak samo jak nie hamowałem w aucie, tak samo nie miałem się hamować z pisaniem. A że CD-Action szukało nowych współpracowników... W każdym razie teraz, ciesząc się jak małe dziecko, wieszam w ramkach każdy opublikowany w magazynie tekst z moim podpisem(*).

Witold: Choć zabrzmi to może zbyt pompatycznie, CD-Action w jakiejś (i to wcale niemałej) części mnie ukształtowało. Towarzyszyło mi całe życie – czy to w latach 90., gdy potwory do zabaw z bratem braliśmy z recenzji Quake'a II i Dark Colony, czy to w podstawówce, gdzie bohaterem był ten, kto przed lekcjami zdążył zahaczyć o kiosk w dniu premiery nowego numeru. Trudno oczywiście zmierzyć wpływ CDA na moje gusta, zainteresowanie grami lub nawet podejście do świata przez ponad ćwierć wieku – ale nic dziwnego, że ostatecznie zaważyło na wyborze ścieżki kariery. |CDA|

(*) Historia częściowo prawdziwa – nie kupiłem jeszcze ramek.

URODZINOWY KOMIKS ŚLEDZIA

PLATFORMY PC (6.04); PS5, XSX (LATO 2023) PRODUCENT ROCKFISH GAMES WERSJA PL NAPISY
KOSMICZNA STRZELANKA, RPG, LOOTER SHOOTER

WCZESNY DOSTĘP

EVERSPACE 2

Ma chorobę lokomocyjną, ale tylko na planecie: **Ranafe**

Pierwsze zetknięcie z grą i klimatem jej oprawy wywołało u mnie skojarzenia z wydanym parę lat temu Chorusem. Ale to pozorne podobieństwo. Everspace 2, nawet we wczesnym dostępie, jest pod wieloma względami produkcją lepszą.

Po kilkudziesięciu godzinach spędzonych w grze już wiem, na co przeznaczę swój wolny czas w okolicach Wielkanocy. Tytuł Rockfish Games jest wprawdzie pozbawiony graficznych wodotrysków, których spodziewamy się po Starfieldzie, wstawki fabularne oddane są za pomocą animowanych plansz i nie ma tutaj miejsca na bieganie z blasterem jak w serii Mass Effect, ale to nic, ponieważ cała akcja toczy się w kosmosie.

Taki kosmos to ja lubię

Przed zagraniem w Everspace'a 2 nawet nie zdawałam sobie sprawy, jak **bardzo brakowało mi takiego niewymuszonego, lekkiego erpega w klimatach science fiction**. Tutejszy otwarty świat to kraina zamieszkana przez złoczyńców, których warto pogonić dla czystej satysfakcji, oraz osoby chętnie sypiące groszem za pomoc. Każdy system pełen jest pozostałości po bitwach, ruin obcych cywilizacji, tajemniczych sygnałów dochodzących z opuszczonych kopalni. Zasadzek banitów, napadniętych transportów, wrogich Obcych i podejrzliwych członków Unii. Ten niezwykle bogaty, ogromny kosmos stanowi najważniejszą część gry i już teraz, mimo ograniczonej personalizacji statku, wyłączonych osiągnięć czy braku niektórych opcji, tytuł lśni i przyciąga przed ekran na bardzo długo(*).

Strzelanka kosmiczna jakich mało.

W porównaniu ze wspomnianym we wstępie Chorusem w Everspace'a 2 gra się pod każdym względem doskonale: statek jest responsywny i nawet jeśli zdecydujemy się zamienić początkowy model na wolniejszy, ale mocniejszy, sterowanie nie będzie stanowiło problemu. Dużym ułatwieniem w walce są umiejscowione na krawędzi ekranu markery przeciwników (które jednak mogłyby się nieco różnić w zależności do tego, w jakiej odległości znajdują się statki) czy nieobecna w Chorusie opcja lockowania celu – ta w starciu z grupą przeciwników okazuje się wręcz nieodzowna.

Co więcej, Everspace 2 ma też tę przewagę, że umiejscowienie akcji w kosmosie nie jest tylko dekoracją i iluzją – naprawdę ma się wrażenie przebywania w trójwymiarowej przestrzeni, w której brak wyraźnego podziału na górę i dół. Chorus był dość płaski, z lokacjami wyraźnie rozłożonymi w poziomie. Dzieło Rockfish Games rozbija przestrzeń we wszystkie strony, wielokrotnie zmuszając gracza do śmigania „do góry nogami" i pod różnymi dziwnymi kątami. Wprawdzie statek ma tendencję do równania lotu do umownej linii horyzontu, ale da się to wyłączyć w opcjach.

Kto by się przejmował fabułą!

Protagonista gry, Adam, jest jednym z wielu klonów żołnierza idealnego i świetnym przykładem na to, że to doświadczenia kreują człowieka, a nie tylko same geny. To wprawdzie do bólu stereotypowy bohater pozytywny, ale od słuchania jego wypowiedzi zęby nie bolą aż tak bardzo, jak przy niektórych erpegach w klimatach fantasy. Ot, zwykły gość, który pragnie zarobić na życie. Może tylko strzela znacznie lepiej od większości istot zamieszkujących kosmos.

Jego główna przygoda to **liniowa historia stanowiąca zbiór sympatycznych klisz z opowieści science fiction**, ale w niczym to nie przeszkadza. Podobnie jak fakt, że perypetie Adama to bezpośrednia kontynuacja fabuły pierwszego Everspace'a. Ba! Nawet śledzenie historii z nowej części nie jest potrzebne do

Podoba mi się rozmach niektórych kosmicznych konstrukcji.

Kosmos potrafi być piękny i tajemniczy.

czerpania radości z gry, bo mamy tu do czynienia z syndromem „nudnej fabuły". Tak jak w wielu długaśnych erpegach z otwartym światem (np. w The Elder Scrolls), **główny wątek szybko schodzi tu na dalszy plan, zepchnięty przez ciekawsze side questy, intrygujące zlecenia czy po prostu chęć odkrycia, co czai się za rogiem**.

Niczym nieograniczona eksploracja kosmosu to jednocześnie zmora tej gry i zbawienie dla niej. Podczas lotu w podprzestrzeni co i rusz kuszą nas powiadomienia o tajemniczych sygnałach dochodzących z sąsiedniego systemu, prośby o pomoc (które mogą okazać się pułapką) czy miejsca o wiele mówiącej nazwie „obszar wysokiego ryzyka". Wystarczy tylko na chwilę zboczyć z kursu!

Bądź dobry we własnym stylu

Adam, jak już wspomniałam, jest raczej pozytywnym głównym bohaterem, nie zrobimy z niego zatem pirata jak w Wing Commanderze: Privateer. Everspace 2 zostało rozbudowane w zupełnie innym aspekcie, **daje nam wiele możliwości dopasowywania statku pod styl grania**. Nie lubimy rakiet? Proszę bardzo, bierzemy miny. Wolimy działko szybkostrzelne, choć zadaje małe obrażenia? Żaden problem. Nic też (poza gotówką) nie stoi na przeszkodzie, by z lekkiego myśliwca przesiąść się do latającego czołgu. Opcje mnożą się dodatkowo dzięki specjalnym gadżetom jednorazowego użytku oraz systemowi umiejętności opartemu na sojusznikach, których werbujemy do naszej bazy.

Ci ostatni stanowią ciekawy odpowiednik umiejętności specjalnych, które rozwija się nie za punkty doświadczenia (zdobywanie poziomów zwiększa tylko podstawowe atrybuty statku), a za pomocą różnych surowców i urządzeń – kupowanych, zdobywanych bądź wytwarzanych. Każda z osób oferuje jakieś sympatyczne, zależne od własnej profesji wzmocnienie zdolności bojowych. Pani doktor zwiększa skuteczność dronów naprawczych, mechanik zasięg promienia ściągającego (to ważne, bo po bitwie trzeba jeszcze zebrać łupy, a te rozrzucone są na przestrzeni wielu kilometrów), inni zaś mogą pojawić się we własnym statku podczas walki.

Większych przeciwników lepiej wziąć podstępem.

Nie ma tu miejsca na chorobę kosmiczną

Mimo że uwielbiam kosmiczne strzelanki jeszcze z czasów, gdy były to dwuwymiarowe gry na ośmiobitowce, przejście w tryb 3D jest dla mnie za każdym razem obarczone dużym ryzykiem. Należę do tego znikomego procenta graczy, którzy mają epizody simulator sickness, czyli dopada ich odpowiednik choroby lokomocyjnej, ale pojawiającej się w trakcie grania. Najgorzej jest w ciasnych pomieszczeniach (klatki schodowe w Ghostwire: Tokyo pokonywałam z zamkniętymi oczami), produkcjach z akcją przedstawioną z perspektywy pierwszej osoby (koszmarne Maquette), a także podczas dynamicznych starć w trójwymiarowej przestrzeni (Chorus i jego bitewny chaos).

Twórcy Everspace'a 2 **zastosowali chyba wszystkie chwyty, które minimalizują ryzyko wystąpienia simulator sickness**. Statek mogę ustawić tak, by pozostał nieruchomy względem tego, co się dzieje na ekranie. Celownik jest doskonale widoczny. Ale najważniejsze, że pojazd płynnie odpowiada na moje poczynania, a starcia, mimo że bardzo szybkie, łatwo ogarnąć. Mogę latać „do góry nogami", wykręcać beczki i śmigać korytarzami wydrążonymi w dryfujących wolno asteroidach. I nic nieprzyjemnego się nie dzieje.

Nie jest to oczywiście space sim w stylu Star Wars: Squadrons, bo nie ma w dziele Rockfish Games np. możliwości przekierowania mocy do silnika, dział czy tarcz. Do walki należy jednak podchodzić taktycznie, wykorzystywać naturalne osłony, zwodzić przeciwników i specjalnymi manewrami zaskakiwać potężne, ale powolne krążowniki. **Jako żywiołowej strzelance kosmicznej doprawdy niczego grze nie brakuje, co więcej, bitwy potrafią być naprawdę widowiskowe.** Zresztą graficznie jest naprawdę przyzwoicie, a miejscami nawet pięknie. Klimatu dopełnia wpadająca w ucho muzyka kojarząca się z pierwszym Mass Effectem i wczesnym Vangelisem.

Start już w kwietniu!

Rozczulają mnie takie drobiazgi jak ten, że sojusznicy i jednostki neutralne angażują się w walki z banitami, a Adam może się do nich przyłączyć albo polecieć w swoją stronę i nic nikomu do tego. Kosmos, mimo że ograniczony do stacji, baz, flot i pojedynczych jednostek, naprawdę żyje. W pełnej wersji ma też pojawić się zaawansowany handel, który będzie reagować na nasycenie rynku surowcami. W buildzie, który testowałam, nie wszystkie kwestie dialogowe zostały jeszcze nagrane, niektóre wypowiedzi wyświetlają się tylko po angielsku(**), brakuje też wielu opcji personalizacji statku. Ale to, co już jest dostępne, potrafi wciągnąć na kilkadziesiąt godzin. Aż strach pomyśleć, ile zajmie mi podbicie kosmosu po premierze. |CDA|

CIESZY

- erpeg w kosmosie!
- doskonałe sterowanie
- brak efektu simulator sickness
- mnóstwo aktywności
- zróżnicowane światy i systemy
- bogate opcje personalizacji statków

NIEPOKOI

- na mapie bez filtrów łatwo się zgubić
- liczba godzin, które spędzę w tej grze

(*) Nawet mimo ostrzeżenia twórców, że po aktualizacji gry do pełnej wersji znikną wszelkie uzyskane we wczesnym dostępie postępy. Chlip!
(**) Albo przetłumaczone zostały na chybcika, np. waluta zwana tutaj „credits" występuje w jednym oknie jako… „autorzy".

PLATFORMY PC, PS5, XSX; PS4, XBO (5.05); NS (25.07) PRODUCENT AVALANCHE SOFTWARE WERSJA PL NAPISY
RPG, AKCJA, WIZARDING WORLD

PORTKEY GAMES

DZIEDZICTWO HOGWARTU

CD-ACTION POLECA

Dostał list z Hogwartu: **Eugeniusz Siekiera**

Ponad dwie dekady czekałem na taką grę. Uwierzycie, że szybko zleciało?

Oczywiście to nie pierwsza produkcja osadzona w uwielbianym przez wielu – w tym wyżej podpisanego – uniwersum. Mimo upływu lat wciąż pamiętam popisy Electronic Arts, które w klasycznym dla siebie stylu odcinało kupony, sukcesywnie zaniżając loty i dostarczając wraz z kinowymi premierami filmów półprodukty gropodobne w cenie wysokobudżetowych perełek.

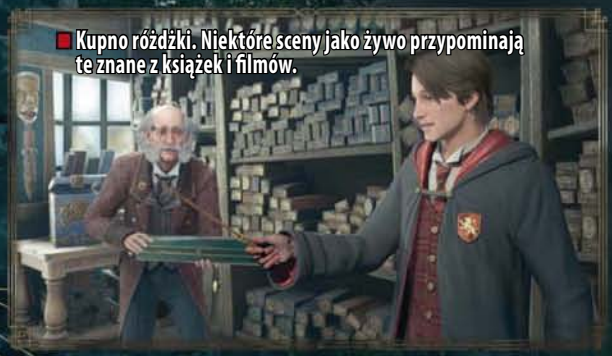
Ale dość o wydawcy z Kalifornii, dziś nasz wzrok skupiony powinien być raczej na stanie Utah, bo właśnie stamtąd pochodzi studio, które miało dość odwagi, by podjąć się tego niebanalnego wyzwania, a także pomysł, jak to wszystko ugryźć, żeby zadziała się magia. Avalanche Software, znane do tej pory głównie z „egranizacji" dzieł Disneya (Toy Story 3, Auta 2 czy seria Disney Infinity), stworzyło doznanie, na jakie podświadomie czekałem od chwili, gdy po raz pierwszy usłyszałem o chłopcu z blizną w kształcie błyskawicy.

Patrząc sercem, a nie mędrca szkiełkiem i okiem, łatwo się tym światem zachłysnąć.

Nieważne, że akcja gry ma miejsce w XIX wieku. To ten Hogwart, który tak dobrze znam, ten sam, do którego zawsze chciałem trafić.

Przysięgam uroczyście, że knuję coś niedobrego!

Tworzę postać od podstaw, nadając jej imię i nazwisko, wybierając płeć, kolor skóry i kształt twarzy. Mogę skusić się na jeden z gotowców lub pobawić się suwakami i zdecydować o szeregu cech, jak rodzaj fryzury i cery (nie brakuje też blizn) czy kolor włosów, brwi i oczu. **W Hogwarcie ląduję jako świeżak, ale od razu na piątym roku.** Jak się później okaże, zaszczyt rozpoczęcia nauki na tak późnym etapie nie jest przypadkiem odosobnionym, choć niezwykle rzadkim.


Kupno różdżki. Niektóre sceny jako żywo przypominają te znane z książek i filmów.

Ten lekko naciągany fikołek fabularny pozwolił osadzić na pierwszym planie nieco starszego protagonistę, a przy okazji stworzył pretekst do zagęszczenia akcji – oprócz standardowych lekcji mój bohater musi zająć się szeregiem dodatkowych zadań, które pozwolą mu nadrobić zaległy materiał i należycie przygotują go do sumów (czyli zwieńczających piąty rok nauki egzaminów ze Standardowych Umiejętności Magicznych). Innymi słowy: młokos po przyspieszonym kursie machania różdżką z powodzeniem będzie mógł mierzyć się z większymi niebezpieczeństwami.

Nie znam przeszłości mojej postaci, ale dość szybko dowiaduję się, że jest obdarzona specjalnym darem, umiejętnością dostrzegania śladów dawno zapomnianej starożytnej magii, czym wprowadzi w osłupienie nawet najbardziej doświadczonych czarodziejów z kadry profesorskiej. Niestety przez ów talent wyląduje na celowniku niejakiego Ranroka. Choć pretendujący do roli głównego złola goblin nie imponuje wyglądem czy wzrostem, ze swą niegodziwością, umiłowaniem do przemocy i niezwykłym talentem do knucia z powodzeniem odnalazłby się jako jeden z przybocznych Sami-Wiecie-Kogo kilkadziesiąt lat później.

Powrót na stare śmieci

Pierwsze godziny serwują całą gamę przeróżnych wrażeń i odczuć. Zgrabnie napisany wstęp dał mi nadzieję na solidną historię, ale ten liniowy początek mógłby być częścią dowolnej innej gry traktującej o świecie pełnym magii i parających się nią czarodziejów. Dopiero po tym, gdy zza horyzontu wyłoniły się strzeliste wieże zamku Hogwart, a w Wielkiej Sali Tiara Przydziału zasugerowała mi przynależność do Gryffindoru (choć możemy samodzielnie wybrać dom), na mojej porośniętej siwiejącą szczeciną twarzy pojawił się dziecięcy uśmiech. No, wreszcie tu jestem!

Trafiłem do nowego miejsca, ale przecież nie było mi całkiem obce. Choć Hogwart znałem wyłącznie z powieści i filmów, gdy po raz pierwszy wylądowałem w dormitorium ulokowanym w jednej z wież, autentycznie poczułem się jak w domu. **Szkoła Magii i Czarodziejstwa nie jest tylko dekoracją, a bohaterem trzeciego planu** i jednym z głównych powodów, przez które z bólem serca kończyłem bieżącą sesję zabawy. Napędzaną nostalgią radość szybko uzupełniła gama innych emocji. Po pierwsze zachwyt tym, z jaką pieczołowitością odmalowano świat

Pokój wspólny Gryfonów. Nareszcie w domu!

Czekałem na ten moment ponad 20 lat.

przedstawiony, jak to miejsce zaprojektowano, jak **udało się tchnąć w cyfrowe mury potężną dawkę magii**. Do tego dochodził początkowy szok, gdy poczułem się przytłoczony rozmiarem dostępnego terenu oraz liczbą przeróżnych aktywności, które skrywał.

Uniwersum gry potrafi oczarować również w skali mikro. Lewitujące konewki podlewające okoliczne rośliny, kłaniające się nam zbroje, ruchome obrazy, z którymi często wiąże się jakaś pomniejsza historia, znajdźka lub sekret, wylatujące ze ścian duchy, czyszczący posadzkę skrzat domowy czy przechadzający się po korytarzach uczniowie nierzadko komentujący ostatnie wydarzenia – wszystko to tworzy zgrabną iluzję świata tętniącego życiem. Oczywiście czar pryska, gdy zbyt wnikliwie zaczniemy śledzić te smaczki, okaże się bowiem, że pozostawiony za katedrą nauczyciel będzie tam tkwił jak kołek przez kolejne godziny, jeśli nie zdecydujemy się pchnąć fabuły do przodu, a większość mijanych enpeców robi za sztuczny tłum i nie da się wejść z nimi w żadne interakcje. To jednak drobiazgi; patrząc sercem, a nie mędrca szkiełkiem i okiem, naprawdę łatwo się tym wszystkim zachłysnąć.

Po owutemach chodziliśmy na piwo kremowe

Hogwart błyszczy, ale na rzeczone uniwersum składa się nie tylko szkoła, a otaczające ją okolice prezentują się wcale niezgorzej. **Mamy nieograniczony dostęp do terenów okalających zamek**, z obowiązkowymi błoniami, Zakazanym Lasem, gdzie czają się niebezpieczne stworzenia, i oczywiście baśniowym Hogsmeade, jedyną wioską w całej Anglii zamieszkaną tylko przez czarodziejów. Właśnie w niej znajdziemy kilka ikonicznych miejsc, jak cukiernia Miodowe Królestwo, w której półki uginają się pod ciężarem najróżniejszych słodyczy, czy pub Pod Trzema Miotłami słynący z pysznego kremowego piwa. Hogsmeade ma również bardziej praktyczny wymiar – nie brakuje w nim sklepikarzy, u których zakupimy gotowe przepisy na eliksiry i magiczne wzory, składniki do mikstur, nasiona czy nowe szaty.

Przesadzanie mandragor na lekcji zielarstwa. Skądś to znamy, prawda?

Nie taki pecet straszny

Jak gra wygląda, już wiecie. Dobrze, ale z pewnością łatwo wskazać bardziej imponujące, a przy tym mniej zasobożerne sandboksy. Do testów użyłem leciwego już kompa (i7-3930K, GTX 1660 Ti, 16 GB RAM-u, do tego gra była zainstalowana na dysku HDD) i choć Dziedzictwo Hogwartu nie wydaje się zabójcą kart graficznych, z konieczności musiałem pójść na pewne kompromisy. W rozdzielczości 1080p, na średniowysokich detalach animacja potrafiła solidnie chrupnąć, zarówno na otwartych przestrzeniach, jak i w zamkowych komnatach. Gra również systematycznie doczytywała sąsiednie lokacje, blokując mnie na kilka sekund przy co drugich drzwiach. Do przeżycia, choć to pierwszy od dawna tytuł, który zmobilizował mnie do szybszej wymiany sprzętu. Co ciekawe, Hogwart można również zwiedzać na Steam Decku – sprawdziłem, działa. Szczegółowo zdobione komnaty czy podziwiane z wysoka plenery nie robią już takiego wrażenia na małym ekranie, ale zaskoczył mnie sam fakt, że na przenośnym sprzęcie Valve da się naprawdę komfortowo w to grać (animacje były płynniejsze, a czasy wczytywania krótsze niż na mojej stacjonarce).

Latanie daje mnóstwo frajdy i jest dobrym sposobem, by szybko dostać się w odległe miejsce.

Boisko do quidditcha jest, rozgrywek niestety zabrakło.

A na tym dostępny teren wcale się nie kończy. Jego skalę dostrzeżemy dopiero po jakimś czasie, gdy odsłoni się przed nami mapa całego świata. Z biegiem wydarzeń trafimy do mnóstwa mniejszych, czasami zamkniętych lokacji, ale nie brakuje też rozległych, otwartych przestrzeni. Wędrowcy złaknieni przygody zawsze znajdą coś ciekawego – okolice roją się od zamkowych ruin, jaskiń i lochów, niewielkich osad czy obozowisk bandytów. Istnieje spora szansa, że na traktach spotkamy kogoś ciekawego (czyt. enpeca mającego dla nas jakieś kurierskie zadanie), a w gęstej kniei na pewno trafi się okazja do ostrzejszej bitki. W eksploracji tak olbrzymiego terenu bardzo pomocne staną się miotła tudzież rozmaite wierzchowce, które uniosą nas w przestworza. **Latanie to czysta poezja, oferuje ono niezapomniane wrażenia**, jak choćby podziwianie Hogwartu w momencie, gdy otulają go pomarańczowe promienie zachodzącego słońca.

Nie zabrakło również opcji dla niecierpliwych, czyli sieci Fiuu, choć nie chodzi tym razem o przemieszczanie się między kominkami. W tym przypadku to po prostu rozsiane gęsto punkty szybkiej podróży. By były aktywne, musimy je najpierw odkryć, choć przez kilkanaście pierwszych godzin niechętnie z nich korzystałem. Przemierzając świat na piechotę, miałem okazję odkryć wiele opcjonalnych atrakcji, te zaś mogłyby mi umknąć, jeśli skupiłbym się na zaliczaniu głównych zadań. Odradzam, nie warto się spieszyć. Twórcy wykreowali niezwykle plastyczny świat, który chce się zwiedzać, odkrywać i poznawać, a cała masa znajdziek i szereg aktywności dodatkowych pozwalają cieszyć się tym uniwersum kilkanaście godzin dłużej.

Gdzieś to już widziałem

Nie minął kwadrans zabawy, a nieświadomie skorzystałem ze świstoklika, zaklętego przedmiotu przenoszącego ludzi w konkretne miejsce. Niedługo później mogłem przejechać się wózkiem mknącym przez podziemia banku Gringotta oraz zatopić się w odmętach myślodsiewni, misy pozwalającej oglądać cudze wspomnienia. Gdy wędrowałem po zamku, jakiś uczeń dostał wyjca (szczególny rodzaj wiadomości – treść listu wykrzykiwana jest w twarz adresata), a inny poprosił mnie o pomoc w odzyskaniu gargulków, jednej z ulubionych gier młodych czarodziejów.

Podobnych odniesień i smaczków są dziesiątki, ba, całe setki! **Scenarzyści przepisali niemal jeden do jednego nie tylko znane motywy, ale też całe sceny.** Wybór różdżki u słynnego Ollivandera (tu, rzecz jasna, przodka Garricka Ollivandera, którego sklep na ulicy Pokątnej odwiedziliśmy w „Kamieniu Filozoficznym") przypomina identyczną scenę, gdy to Harry kupował różdżkę dla siebie (choć tutaj możemy zdecydować o jej kształcie czy rodzaju wykorzystanego rdzenia).

Niedługo po rozpoczęciu przygody mierzę się z trollem; co prawda nie w łazience dziewczyn, a na ulicach Hogsmeade, ale reszta się zgadza i nasuwa jednoznaczne skojarzenia, szczególnie że i w tym przypadku rzeczone monstrum nie znalazło się tam przypadkiem. Nieco później zakradam się do kuchni, połaskotawszy gruszkę na jednym z ob-

Na dobrą grę w tym uniwersum czekaliśmy... cóż, od zawsze?

razów, oraz poznaję Prawie Bezgłowego Nicka, który bezskutecznie próbuje się wkręcić na Polowanie bez Głów. Nie mogło też zabraknąć buszowania nocą po dziale Ksiąg Zakazanych, z zachowaniem ostrożności, by nie wpaść na surową bibliotekarkę, wałęsające się duchy i wrednego poltergeista Irytka (co prawda nie mamy peleryny-niewidki, ale dysponujemy niemal równie skutecznym zaklęciem Kameleona). I tak dalej, i tak dalej...

Naśladownictwo najwyższą formą pochwały

To oczywiste naśladownictwo nie oznacza dla mnie braku wyobraźni i autorskich pomysłów twórców, wręcz przeciwnie. Hogwart nie jest zwyczajną kupą kamieni; dla fanów Pottera to coś więcej, a przygody młodego czarodzieja przywołują

Zamkowe wnętrza kipią od szczegółów. Hogwart jest tu bohaterem trzeciego planu.

lawinę miłych wspomnień. Na dobrą grę w tym uniwersum czekaliśmy... cóż, od zawsze? I w końcu jest, spełnienie dziecięcych marzeń, szkoła ze snów, zamek tętniący magią, miejsce pełne sekretów i niesamowitości, które tak nas czarowały na stronicach książek. Jestem zdania, że w tym konkretnym przypadku im więcej nawiązań do oryginału, im więcej scen jednoznacznie kojarzonych z materiałem źródłowym, tym lepiej.

Szczególnie że i sam Hogwart jako żywo przypomina zamek znany m.in. z filmów, wystarczy przejść się po Wielkiej Sali, pokoju wspólnym Gryffindoru czy wybranych salach lekcyjnych – inspiracje są oczywiste. **Nie ma więc większego znaczenia, że akcja ma miejsce 100 lat temu zamiast współcześnie**, że obrony przed czarną magią uczy profesor Hecat, a nie jąkający się Quirrell czy zakochany w sobie Gilderoy Lockhart, że wicedyrektorką nie jest surowa i wymagająca Minerwa McGonagall, lecz pobłażliwa i ciepła Matylda Weasley (pojawia się zresztą sporo innych nazwisk znanych czarodziejskich rodów).

W jednym i drugim przypadku to to samo stare zamczysko pełne duchów, ruchomych obrazów i sekretów, gdzie źródłem światła są świece lub różdżki, a nie żarówki zasilane energią elektryczną. Tylko bez Hagrida jakoś tak pusto; spacerując po błoniach, można trafić na otoczoną dyniami chatkę gajowego, więc podświadomie wypatrywałem w jej pobliżu poczciwego brodacza i nasłuchiwałem, czy zza drzwi nie dochodzi ujadanie brytana Kła.

Stroimy się

Można się kłócić, czy to gra fabularna z krwi i kości, czy „jedynie" action adventure z elementami RPG, ale mniejsza o przynależność gatunkową. **Choć system rozwoju wyda się niektórym uproszczony, jest przemyślany i zaskakująco dobrze wpisuje się w realia przedstawionego świata.** Zaliczanie głównych zadań i wyzwań opcjonalnych nagradza nas punktami doświadczenia, te z kolei zapewniają awans na kolejne poziomy. Dostęp do questów często blokowany jest wymogiem osiągnięcia odpowiedniego levelu (czasem też poznania konkretnego zaklęcia), nie ma więc obawy, że zbyt wcześnie zaliczymy skok na głęboką wodę.

Na pewnym etapie przygody odblokowujemy talenty; za każdy kolejny poziom (począwszy od piątego) zdobywamy punkt do wydania na drzewkach rozwoju. Możemy dzięki temu wzmacniać wybrane zaklęcia czy zwiększać moc bojową. Ponadto naszą postać określają trzy parametry: zdrowie, obrona i ofensywa. Wpływamy na nie, zmieniając elementy ubioru (m.in. nakrycia głowy, akcesoria na twarz czy ręce, szale, peleryny i szaty), te z kolei znajdujemy w świecie gry bądź otrzymujemy w ramach nagrody za zaliczane wyzwania, a jeśli ciąży nam sakiewka, można je nabyć u lokalnych kupców.

Działa to zresztą w dwie strony – nic nie stoi na przeszkodzie, by u rzeczonych sklepikarzy upłynnić nadmiar zebranych fantów, co jest przydatną opcją z uwagi na przyciasny ekwipunek (zwiększamy go, rozwiązując łamigłówki Merlina).

Czarów jest dużo i sporą ich część wykorzystujemy w walce.

Coś więcej niż Mapa Huncwotów

Hogwart jest na tyle rozległy, że łatwo się w nim zgubić. Trójwymiarowa mapa zamku okazuje się mało czytelna, znakomicie nadaje się natomiast do tego, by błyskawicznie przenieść się do odblokowanego punktu szybkiej podróży. Z odnalezieniem celu aktywnego zadania też nie ma problemu: można kierować się wskazaniami widocznej na ekranie minimapy bądź podążać ślepo za zaczarowanym kompasem, który zaprowadzi nas w wybrane miejsce.

Niezawodny kompas zaprowadzi nas do wybranego celu.

Simsy w Hogwarcie

Na pewnym etapie przygody otrzymujemy dostęp do słynnego Pokoju Życzeń. Jak pamiętamy z kart książki, mógł on przybierać rozmaite formy, rozmiary i mieć różnorakie zastosowanie. W grze to nasz osobisty kącik zabaw, który dowolnie urządzamy wedle swego gustu. Mebelki, dywany, lustra czy obrazy – jest tego naprawdę sporo (przy ich tworzeniu bądź zmienianiu wykorzystujemy odrębny zestaw zaklęć działających tylko w tym miejscu). Rzeczony pokój ma również bardziej praktyczny wymiar – dzięki możliwości wyczarowania stołów możemy w nim hodować rośliny i warzyć eliksiry. Mało? Tak zwane biurko opisu zidentyfikuje zdobyczne fanty niczym Deckard Cain w Diablo II, a za pomocą magicznego krosna poprawimy statystyki naszych ciuchów. Przeurocze jest także osobiste czarodziejskie zoo, do którego łapiemy magiczne zwierzęta, zapewniając sobie w ten sposób źródło cennych surowców.

Co prawda trochę się to gryzie z wizją świata, w którym Hermiona w maleńkiej torebce mogła zmieścić trzy stosy książek i cztery szafy z ciuchami, no ale gra fabularna rządzi się swoimi prawami. To nie Gothic, bezdenne kieszenie już dawno wyszły z mody. Co ciekawe, przy wyborze ubioru warto kierować się wyłącznie statystykami, a nie estetyką, bo krój poszczególnych szat można dowolnie dobierać spośród już odblokowanych wdzianek bądź też sprawić, że będą niewidoczne (w szpiczastej tiarze czujesz się jak głupek, ale zapewnia dobre premie? Żaden problem, uczyń ją niewidzialną).

Avada Kedavra!

Jak się rzekło, rozpoczynamy naukę na piątym roku, ale bez taryfy ulgowej. Na kolejnych zajęciach poznajemy bieżący materiał, a w ramach zadań nadprogramowych nadrabiamy zaległości. Lekcje są świetnie wyreżyserowane, choć często przybierają uproszczoną formę, my zaś czasami uczestniczymy w nich jedynie w roli biernego widza bądź bierzemy udział w banalnej minigrze. Tu też niejednokrotnie przyjdzie się wam uśmiechnąć, bo wiele sytuacji ożywi wasze wspomnienia, jak przesadzanie mandragor na lekcji zielarstwa. Zaklęć jest naprawdę sporo (nie zabrakło nawet tych Niewybaczalnych) i każdy fan książkowego cyklu w mig rozpozna czar rozświetlający mrok (Lumos), naprawiający uszkodzone przedmioty (Reparo) czy otwierający zamki (Alohomora), który w dalszej części kampanii pozwoli dostać się do niezbadanych wcześniej miejsc.

Zaklęcia wykorzystujemy podczas eksploracji i rozwiązywania zagadek środowiskowych, przede wszystkim jednak w trakcie walki. Standardowe „strzały" zawsze warto łączyć z tymi, które pozornie nie są związane z bitką, jak wzbijające w powietrze Levioso czy przyciągające obiekty Accio. Tworzymy dzięki temu kombosy pozwalające nie tylko zadać dotkliwsze obrażenia (otumaniony czy zawieszony w powietrzu przeciwnik z automatu zbiera większy łomot), ale też przełamywać ewentualną obronę. Zresztą i my możemy się nią posłużyć. Zaklęcie Protego pozwoli łatwo odbić czar rzucony przez przeciwnika, a dłuższe przytrzymanie przycisku zakończy się wystrzeleniem ogłuszającej wroga Drętwoty.

10 punktów dla Gryffindoru, 9 dla Avalanche Software.

Ponadto w walce możemy wspomóc się wyhodowanymi roślinami (miejscowy odpowiednik broni miotanej) bądź osuszyć buteleczkę z jakimś eliksirem, który podreperuje nadszarpnięte zdrowie, wzmocni odporność czy uczyni nas niewidzialnymi. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze starożytna magia pozwalająca rzucać przedmiotami z najbliższego otoczenia, a po załadowaniu specjalnego paska – odpalić potężny atak, który zada ogromne obrażenia. W praktyce cały ten system działa świetnie, choć mnogość opcji i zaklęć odbiła się na czytelności interfejsu i skomplikowaniu sterowania – oczywiście można się do tego przyzwyczaić.

Rysy na diamencie

Mimo że gra oczarowała mnie na tak wielu płaszczyznach, nie umknęło mojej uwadze kilka niedociągnięć. W przeciwieństwie do głównych postaci dramatu (w szczególności kadry nauczycielskiej i wybranych uczniów, z którymi wątki fabularne splatają nas mocniej niż z innymi) persony z drugiego planu nakreślone są z reguły bardzo powierzchownie, a relacje z nimi wydają się jakby, hm, mało pieprzne. Szkoła to przecież kipiący tygiel młodych, częstokrnąbrnych i mocno różniących się charakterów, a scenarzyści ewidentnie bali się zamieszać w tym kotle, by uwarzyć bardziej wybuchową miksturę. Nasz bohater przez wszystkich traktowany jest z sympatią jak najlepszy ziomek towarzyszący im od lat. **Tęskniłem za znaną z książkowego cyklu rywalizacją między domami**, a co za tym idzie – rozmaitymi świństwami i fortelami, których dopuszczali się jedni uczniowie, by pokrzyżować szyki drugim.

Rykoszetem oberwało się przez to dialogom, te bowiem momentami wydają się na siłę ugrzecznione. A skoro o rozmowach mowa, w ich trakcie wychodzi na wierzch bodaj największa bolączka wizualnej strony gry – nieco plastikowe twarze i niedopracowana mimika, która przywodzi na myśl produkcje z poprzedniej generacji. Brakowało mi też trochę szkolnej rutyny, jaką zapamiętałem z oryginalnych historii: budzenia się w dormitorium, śniadań w Wielkiej Sali czy wieczornych rozmów w pokoju wspólnym... No ale to są raczej moje prywatne fanaberie. Mam świadomość, że gry rządzą się nieco innymi prawami niż książki,

Pub Pod Trzema Miotłami. Może buteleczka kremowego piwa przed dalszym szukaniem guza?

Pierwsza poważniejsza walka. Z trollem, czyli podobnie jak w „Kamieniu Filozoficznym".

poza tym taki narzucony schematyzm mógłby na dłuższą metę okazać się usypiająco nudny.

Last but not last – **quidditch. Choć Dziedzictwo Hogwartu aż puchnie od nadmiaru atrakcji, szkoda, że zabrakło akurat tej.** Szkolne rozgrywki w najpopularniejszą grę drużynową czarodziejów są istotnym elementem tego świata, a tu dostajemy jedynie pustą makietę boiska i wyjaśnienia dyrektora, który na samym początku odwołuje turniej z powodu kontuzji jednego z zawodników w poprzednich finałach. Mętne te tłumaczenia, oj, mętne, szczególnie że nadal bez konsekwencji możemy śmigać na miotle nad całą okolicą, a nawet brać udział w wyścigach. A poza tym od kiedy czarodzieje przejmują się jakimiś śmiesznymi kontuzjami? Wszak pani Pomfrey nie takie rzeczy łatała w skrzydle szpitalnym (komuś łyczka Szkiele-Wzro?).

Koniec psot!

Długo musieliśmy czekać, by w podróż do świata magii mogło zaprosić nas inne studio. Efektem tych starań jest **zdecydowanie najlepsza gra w uniwersum wykreowanym przez J.K. Rowling**. Ktoś powie z przekąsem, że wygrać z serią EA to przecież żadna sztuka. Fakt. Po drodze załapaliśmy się też na Pottera w wersji Lego, który dla odmiany nie okazał się zły, ale to wciąż była gra z klockami, opowiedziana – jak wszystkie odsłony serii Traveller's Tales – w sposób mocno umowny i żartobliwy, pędząca przez fabułę kolejnych tomów niczym Błędny Rycerz przez zaułki Londynu. Chaotycznie i po łebkach.

Sugerując się dotychczasowym dorobkiem Avalanche Software, chyba niewielu z nas się spodziewało, że to wypali i otrzymamy tak dobry tytuł, przesiąknięty magią, w sposób świadomy i udany czerpiący garściami z książkowej sagi. Jestem zresztą przekonany, że dzieło amerykańskiej ekipy byłoby w stanie obronić się również jako byt odrębny, oderwany od znanego uniwersum, bo to produkcja całkiem zmyślnie zaprojektowana, która na dodatek daje masę frajdy (a o cóż w grach chodzi, jeśli nie o frajdę właśnie?). **Przy Dziedzictwie Hogwartu dobrze się będą bawić nie tylko potteromaniacy**, choć z pewnością oni zachwycą się nim szczególnie. Jeśli o mnie chodzi, tegoroczna gwiazdka przyszła wcześniej. 10 punktów dla Gryffindoru, 9 dla Avalanche Software! |CDA|

Pokój Życzeń. Tu w wersji „graciarni na wszelkie szpargały".

OKIEM OTTONA

OCENA **9**

Hogwarts Legacy to nie tylko produkcja wręcz kipiąca od nawiązań do świata Harry'ego Pottera (co czasem odrobinę odbija się na zgodności z pierwowzorem), ale też kapitalne action RPG oferujące zabawę na wiele godzin. Doskonale spełnia dziecięce marzenia o podróży do zaczarowanego świata.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

9

+ przepotężna fala nostalgii
+ setki nawiązań do książek i filmów
+ fenomenalny Hogwart...
+ ...któremu niewiele ustępuje reszta świata gry
+ dobrze sportretowane postacie pierwszoplanowe
+ intuicyjna i wygodna eksploracja
+ zaskakująco rozbudowany system czarów
+ wciągająca walka
+ interesujący wątek główny
+ masa aktywności i zadań pobocznych
+ raj dla miłośników sekretów i zbieractwa
+ fantastyczne latanie na miotle
+ klimatyczna muzyka inspirowana ścieżkami Williamsa (filmy) i Soule'a (gry)

- zbytnio ugrzecznione dialogi
- sporo nijakich enpeców na drugim planie
- mimika w trakcie rozmów trąci poprzednią generacją
- where quidditch?!

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT OMEGA FORCE WERSJA PL NAPISY
MONSTER HUNTER, POTWORY, OTWARTY ŚWIAT

WILD HEARTS

Spisywał zadanie domowe od kumpla: **Otton**

Proszę państwa, przed wami namacalny dowód na to, że Electronic Arts NIE POTRAFI stworzyć klona Monster Huntera...

Naszą bazą wypadową jest wioska, ale nie musimy wracać do niej po nowe zadania jak w Monster Hunterze.

Potrafi za to namierzyć całkiem zdolne studio, które tej sztuce jak najbardziej umie podołać, i przekonać je do wydania własnej gry pod przykrywką EA Originals. Później zaś media rozpływają się nad tym, jak to słynnemu gigantowi zdarza się od czasu do czasu stworzyć produkcję bez DLC i że chce on zadbać o jej ciągły rozwój za sprawą darmowych aktualizacji... he, he.

Czyli jednak Japonia

To drobne oszustwo wyszło jednak na zdrowie nie tylko wielkiemu koncernowi, ale też ekipie Omega Force, ta bowiem zdaje sobie pewnie sprawę z tego, że hasło „Monster Hunter od EA" przyciągnie więcej odbiorców niż „twórcy Dynasty Warriors w końcu zrobili grę, w której przeciwnik jest jeden, ale za to potężny". Mnie osobiście jako recenzenta żywo zainteresowanego japońszczyzną bardziej zafascynowała oczywiście poznana kilka tygodni po zapowiedzi prawda, ale bądźmy realistami – gdyby nie odpowiednia otoczka, Wild Hearts raczej nie trafiłoby w Polsce do powszechnej świadomości.

Omawiana tu gra oczywiście jako żywo przypomina dzieło Capcomu. Głównie tym, że **polega w znacznej mierze na ścieraniu się z gigantycznymi potworami, które padają nieraz po dobrych 30-40 minutach bicia ich po kostkach**. Wild Hearts wyróżnia się jednak tym, że jego twórcy dużo mocniej stawiają na warstwę fabularną, a osiąganiu kolejnych etapów scenariusza towarzyszą też walki bardziej oskryptowane, jakby żywcem wyrwane z Horizona, kiedy to jesteśmy na grzbiecie wielkiej bestii jedynie małą pchełką, w tle widzimy natomiast armię ostrzeliwującą monstrum przykładowo z katapult. Takich odjechanych fragmentów znalazło się w grze dosłownie parę, stanowią więc świetny dodatek, a przy okazji nie przysłaniają esencji, czyli polowania na kolejne Kemono prześladujące Azumę – krainę inspirowaną feudalną Japonią. Mieszkańcy tych ziem żyli dawniej z bestiami w harmonii, ale równowaga została zakłócona. Na szczęście może przywrócić ją gracz. Dobra, nie będę rozpisywał się na temat fabuły, nie warto...

Problem w jedności

Dużo ważniejsze od narracji jest to, że gra nie ma jakiegokolwiek podziału na misje solowe i co-op. Z perspektywy czasu nie jestem już do końca przekonany do takiego rozwiązania. Niby ma rację bytu na dużych platformach, których nie odpalimy w tramwaju, ale prowadzi do tego, że produkcja Omega Force może okazać się dla początkujących solistów zwyczajnie za trudna na start.

W takim Monster Hunterze Rise wprowadzano nas w nowe wyzwania stopniowo, a typowo solowe zlecenia pełniły funkcję samouczka. Tutaj częstokroć, **zwłaszcza na początku, gdy nie dysponujemy jeszcze wzmocnionym ekwipunkiem, zadania naprawdę potrafią dać w kość**. Wtedy trzeba cierpliwie polować po kilka razy na te same potwory (przez co szybko dostrzegamy monotonność rozgrywki) lub wezwać kogoś na pomoc... Po premierze odnoszę jednak wrażenie, że grono odbiorców jest relatywnie skromne, a to wszystko sprawia, iż start za parę miesięcy może dla początkujących nie mieć już żadnego sensu. Możliwe też, że po prostu jestem tydzień do przodu względem wielu graczy, bo zacząłem zabawę przed premierą.

Żywot na dziko

Ożywcze w Wild Hearts jest to, że oparte jest na otwartym świecie. Dalej co prawda mamy godzinny limit na każde łowy(*), a po ich zakończeniu gra czasem teleportuje nas do obozu, ale w zasadzie nic nie stoi na przeszkodzie, by po łowiskach sobie spokojnie pobiegać i nazbierać przeróżnych surowców. Świat nie jest w pełni jednolity, składa się z kilku regionów, lecz na pewno zalicza się do sporych i różnorodnych. Oczarowuje baśniową estetyką, choć wrażenia wizualne mocno zależą od tego, co akurat zwiedzamy. Niektóre miejscówki zasługują na miano nextgenowych, inne sprawiają, że zastanawiamy się, czy to na pewno ta sama gra, co przed kwadransem. Co

(*) Limity te mają jednak w tego typu grach sens, bo w trakcie danego nam czasu możemy nie tylko się wycofać i ruszyć po mikstury, ale też nawet korzystać z szybkiej podróży.

ciekawe, wynika to bardziej z nierównych tekstur niż słabego designu. Nie najlepiej wypada też optymalizacja – jestem w stanie zrozumieć takie problemy na różnorodnych sprzętowo pecetach, ale żeby wiele do życzenia pozostawiała wersja na PS5, przy licznych kompromisach wizualnych?

Wracając jednak do samej zabawy, gra została pomyślana tak, żebyśmy nie musieli zbyt często odwiedzać stanowiącej centrum wypadowe wioski. Stąd mocno rozwinięto kwestię obozów. W świecie gry spotykamy tzw. smocze jamy, które możemy stopniowo ulepszać, a po wykupieniu pierwszego usprawnienia także stawiać w ich pobliżu różnorakie konstrukcje. Rożen pozwoli przygotować wzmacniający nas posiłek, stół płatnerski przyda się do majstrowania przy ekwipunku, a ognisko z powodzeniem zastąpi tablicę z zadaniami.

Wiele bestii ma na ciele akcenty należące bardziej do świata flory.

Okazjonalne bardziej oskryptowane starcia robią wrażenie rozmachem.

Wild Hearts zaskakuje wielkością nie tylko świata, ale też drzewek rozwoju ekwipunku. Postawiono tu na nieco inne rozwiązanie niż w konkurencyjnej serii. Broni raczej nie wymieniamy na nowe egzemplarze, a bezustannie ją rozwijamy, wykupując kolejne opcje z drzewka tak dużego, że szczęka opada. Mam wrażenie, iż różnorodność typów uzbrojenia jest odczuwalnie mniejsza od tej w Rise, ale wciąż mamy tu w czym przebierać. Podobnie przebiega zresztą rozwój postaci. Ten bazuje jednak bardziej na umiejętnościach niż typowych premiach. Trzeba zaznaczyć, że o naszej potędze świadczy głównie ekwipunek.

> Tytuł warty uwagi, o ile zaliczyliście już Monster Huntera Rise lub World.

Potrzeba doskonałości

Najbardziej przydatnymi budowlami są namierzające potwory wieże. W odróżnieniu od Rise tutaj początkowo nie wiemy, gdzie znajdują się potężniejsze Kemono, ale wystarczy postawić trzy-cztery lokalizatory, żeby pokryć zasięgiem nawet największe plansze. Wspominam o tym nieprzypadkowo, bo przy okazji muszę wytknąć twórcom dość niepraktyczne samouczki. O wielu przydatnych sztuczkach dowiedziałem się dopiero, wertując menusy i dokładnie czytając opisy różnych opcji.

Stara szkoła (spisywania)

Lekki zgrzyt pojawia się w przypadku walki. Jakkolwiek zrealizowana bardzo dobrze, będzie z pewnością krokiem w tył dla odbiorcy, który podobnie jak ja wciągnął już Sunbreaka. Co należy jednak pochwalić, **produkcja próbuje wypracować własną tożsamość, również podczas łowów akcentując mechanizmy budowania**. Ułożone w odpowiednią kombinację skrzynki mogą np. stworzyć ścianę, która ogłuszy zderzające się z nią Kemono, możliwe jest też choćby wyczarowanie sobie paralotni, co pozwala na przeprowadzenie ataku z góry. A co do stanowiących wizytówkę Rise naparzających się kup mięsa wielkości ciężarówek, do tego z graczem siedzącym na grzbiecie jednej z bestii... ech, tego tu nie znajdziecie. Nie chodzi o to, że będące solą gry polowania zostały przez Omega Force jakoś mocno położone. Wręcz przeciwnie, spotkania z potworami to jedna z głównych przyczyn tak wysokiej oceny końcowej. **Trzeba jednak zdawać sobie sprawę, że ktoś już kiedyś zrobił to lepiej.**

Ostatnie zdanie poprzedniego akapitu bardzo dobrze zresztą podsumowuje ten projekt. Z pewnością nie jest to gra, która ma szansę jakkolwiek zagrozić prawdziwemu władcy. To jednak produkcja na tyle udana i przyjemna zarówno dla oka, jak i dla kciuków, że naprawdę warto dać jej szansę. Zwłaszcza jeżeli nie macie już co robić na archipelagu Elgado. Albo zwyczajnie brzydzicie się japońskimi grami (he, he) i wolicie spróbować z grubsza tego samego, tylko z logo EA. Niezależnie od kierującej wami motywacji, sięgając po Wild Hearts, zapewnicie sobie 30-40 godzin zabawy na naprawdę dobrym poziomie. **|CDA|**

Podatność i odporność na żywioły ma duże znaczenie w trudniejszych walkach.

8

+ ogromny, różnorodny świat
+ elementy budowania mocno ożywiają formułę
+ rozwijanie postaci oraz broni
+ okazjonalne wstawki z naprawdę ogromnymi bestiami
+ potrafi zauroczyć wizualnie...

– ...ale miewa też problemy techniczne
– ktoś już zrobił to kiedyś lepiej
– nieco niepraktyczne samouczki

PLATFORMY PC, PS5, XSX (PS4, XBO, NS W PLANACH) PRODUCENT FIRAXIS GAMES WERSJA PL NAPISY
RPG, TUROWA, KARCIANKA, SUPERBOHATEROWIE

Wciągnął majtki na spodnie: **Cursian**

TO NIE JEST XCOM Z SUPERBOHATERAMI!

Wybaczcie, że „krzyczę", ale uważam za niezbędne, byśmy wyjaśnili sobie tę sprawę na samym początku. **Midnight Suns nie jest i nigdy nie miało być klonem poprzednich dzieł Firaxis.** Nie zamierzam zatem krytykować produkcji za sam fakt, iż odważyła się pójść własną drogą. Inna rzecz, że w mojej opinii marketing nie zrobił wystarczająco dużo, by tę wieść jasno graczom zakomunikować i zapewne to właśnie stąd wzięły się dobiegające z niektórych zakątków internetu lamenty.

Spójrzmy zresztą na sprawę nieco szerzej. Pierwsze doniesienia o tym, że twórcy XCOM-a podjęli współpracę z Marvelem, hulały po sieci na długo przed oficjalną zapowiedzią w połowie 2021 roku. Z plotek wynikało w zasadzie tylko tyle, że to turówka, więc wszyscy – włącznie ze mną – z miejsca dośpiewali sobie, iż futurystyczne skafandry i broń plazmowa zamienią się po prostu w fikuśne trykoty i supermoce, a cała reszta pozostanie z grubsza taka sama. Kiedy twórcy postanowili wreszcie pokazać swoje dzieło i zaczęli nieśmiało wspominać, że to jednak coś zupełnie innego, szkoda już się dokonała, a fałszywy przekaz poszedł w świat. Ponownie zatem: Midnight Suns nie jest XCOM-em w nowym wdzianku. **Trudno nawet określić je mianem „czystej" gry taktycznej, bo walka regularnie ustępuje miejsca fabule i rozmowom z kompanami.** Gdybym musiał jednak wsadzić produkcję Firaxis do jakiejś szufladki, rzekłbym, że to erpeg z elementami gry taktycznej. W żadnym razie nie odwrotnie.

Lata 90. wracają, by skopać kilka tyłków.

W piekle frazesów

W porządku, chyba ustaliliśmy już wystarczająco wyraźnie, że gra jest inna, niż mogłoby się wydawać. Pytanie tylko, czy ta odmienność wyszła jej na dobre, czy też zapędziła ją w ślepy zaułek w rodzaju o wiele bardziej przecież zachowawczego Chimera Squad. Pierwsze, do czego musicie się przyzwyczaić, to to, że w Midnight Suns gada się dużo. Strasznie, strasznie dużo. Twórcy postanowili bowiem zaprezentować znanych superbohaterów również od prywatnej strony i udowodnić, że pod maskami kryją się zwykli ludzie pełni trosk, lęków, a także nadziei oraz „cywilnych" pasji takich jak oglądanie filmów czy medytowanie. Gracz nieustannie wchodzi więc z nimi w interakcje, wysłuchuje żalów, gasi konflikty i gromadzi przy okazji coraz więcej wiedzy na temat postaci.

Teoretycznie fajnie, bo w Mass Effectach uwielbiałem ten element i po każdej misji z przyjemnością udawałem się na obchód po Normandii w nadziei, że ktoś ma już coś nowego do powiedzenia. Tylko że pod tym względem Midnight Suns nie dorasta grom BioWare'u do pięt. Od razu zaznaczam: nie mówię tego jako antyfan Marvela, ponieważ to uniwersum jest mi dziś w zasadzie obojętne i samo w sobie nie stanowi dla mnie ani zalety, ani wady. Jako dzieciak przepadałem jednak za Spider-Manem czy Ghost Riderem, więc teoretycznie część tych uczuć powinna teraz we mnie odżyć... i może tak by się stało, gdyby dialogi napisano nieco umiejętniej.

Zresztą **chrzanić dobre wychowanie, powiedzmy to sobie wprost: pogawędki wypadły beznadziejnie**. Najczęściej są po prostu nudne, bo sprowadzają się do pustych frazesów czy „głębokich" dysput o życiu i śmierci, ale zdecydowanie najgorsze wraże-

MARVEL

MIDNIGHT SUNS

Prawie jak na Normandii. Prawie, bo dialogi wypadły o wiele gorzej.

Dobrze użyty atak środowiskowy bywa potężny, a nie zużywa dodatkowej karty.

Robi paskudne pierwsze wrażenie, ale zyskuje po bliższym poznaniu.

nie robią fatalne, dziecinne dowcipy, w których bryluje Tony Stark. Rozumiem, że facet z założenia powinien być aroganckim bogatym dupkiem z ciętym poczuciem humoru, ale tutaj zachowuje się jak niesforny przedszkolak – kiedy tylko otwierał usta, miałem ochotę wyłączyć tę grę w cholerę i nigdy do niej nie wracać. Oczywiście trafiają się w Midnight Suns udane sceny, nie przeczę, lecz stanowią niestety mniejszość.

Dziecię światła i ciemności

Idiotyczny i pretensjonalny śródtytuł, nie? Też tak uważam, dlatego daruję sobie tradycyjny rys fabularny, bo z grami o superbohaterach jest ten problem, że co byś nie napisał o ich scenariuszu, i tak zapachnie tandetą. Tego bym zaś nie chciał, bo **w przeciwieństwie do towarzyskiego kłapania dziobami główny wątek daje radę i potrafi wzbudzić pozytywne emocje**. Nie próbuję oczywiście nikomu wmówić, że Midnight Suns oferuje opowieść zostającą w pamięci na lata. Prawdę rzekłszy, niewąsko bym się zdziwił, gdybyście potrafili mi ją streścić po tygodniu. Grunt, że w trakcie zabawy śledzi się to wszystko z pewnym zainteresowaniem. Trochę jak film akcji: „na zimno" jest kretyński, ale kiedy siedzisz przed ekranem, wciąga, migając po oczach efektownymi scenami i spektakularnymi starciami. Czemu nie, czasem można bawić się i tak.

Z całego tego bełkotu warto wyłowić jedną rzecz: główny bohater (lub bohaterka, jeśli ktoś woli) ma na imię Hunter i stoi na rozdrożu pomiędzy siłami światła i ciemności. W zależności od swoich poczynań będzie przesuwał się(*) w jedną bądź drugą stronę, uzyskując tym samym dostęp do umiejętności specjalnych. Kto miał nadzieję na decyzje moralne z prawdziwego zdarzenia, może już ją porzucić, bo choć, owszem, da się wybrać linię dialogową, z reguły sprowadza się to do: „Jakem praw, pomogę ci!" lub „Nic mnie to nie obchodzi, ale niech ci będzie". Innymi słowy, czego byście nie kliknęli, i tak skończy się identycznie.

Kosmici na emeryturze

Fani turówek wybaczyliby pewnie Midnight Suns głupawe rozmowy, gdyby system walki prezentował się godnie. Ci, którzy nie śledzili wcześniej doniesień o grze, zapewne mruczą sobie teraz pod nosem coś w stylu: „Luzik, przecież to Firaxis, a cały świat małpuje XCOM-a nie bez przyczyny". Macie rację i mylicie się zarazem. Faktycznie saga o kosmitach stała się wzorem z dobrze uzasadnionych powodów, tyle tylko że w tym przypadku nie ma to znaczenia, bo twórcy postanowili wyrzucić zwietrzałe już nieco rozwiązania do śmieci i spróbować czegoś zupełnie innego. Otóż, drodzy państwo, **Midnight Suns jest na poły karcianką, i to w dodatku taką, w której mieli się nieprzyzwoite ilości mięsa armatniego** zamiast skromniejszych, elitarnych sił.

Wiem, wiem, powiało strachem, ale po kolei. Firaxis uznało, że skoro zamiast zwykłych śmiertelników starających się przetrwać w starciu z kosmicznym najeźdźcą prowadzi się tutaj drużynę superbohaterów, logicznym będzie, by to oni byli w tej klatce dużymi psami i rozstawiali zwykłe barachło po kątach. Pojedyncze ciosy mogą więc zmieść z areny po kilku żołdaków, ale żeby nie robiło się nudno, co turę na mapie pojawiają się posiłki. Trafiają się też jednak i znacznie twardsi oponenci, w tym kwiat komiksowych złoczyńców, dlatego zaśnięcie na klawiaturze nikomu raczej nie grozi. Jest... inaczej, ale jak człowiek przywyknie, przestanie mu to przeszkadzać.

(*) Na potrzeby tekstu uznajmy, że to jednak on.

OKIEM PERZIEGO

OCENA **7**

Marvel's Midnight Suns to innowacyjne połączenie kilku różnych gatunków. System walki może satysfakcjonować, bohaterowie są wielowymiarowi, klimat i akcja wypadają świetnie. Wszystko to zostało jednak zakopane pod górą suchych żartów, sztampowych dialogów i wszechobecnych samouczków.

Recenzję autorstwa Michała „Perziego" Perzanowskiego znajdziesz na cdaction.pl.

Karty grozy

Bardziej obawiałem się tych przeklętych kart, konkretniej zaś przynależnego im elementu losowego. Zacznijmy od tego, że do boju rusza maksymalnie trójka bohaterów. Żadne z nich nie ma przypisanej stałej liczby akcji, istnieje tylko wspólna pula drużynowa – reszta zależy od aktualnie dostępnych kart. Bywa więc, że po mapie skacze sam Blade albo do działania jest gotów wyłącznie drużynowy lekarz, choć jak na złość nikt akurat nie potrzebuje pomocy. Koszmar? I tak, i nie. Każda z postaci może przygotować talię złożoną raptem z ośmiu kartoników na łeb, co razem daje 24 możliwości. Dodatkowo nic nie stoi na przeszkodzie, by korzystać z duplikatów, zwiększając tym samym prawdopodobieństwo, że w ręku pojawi się za chwilę coś przydatnego. Nawet jeśli nie, zawsze da się odrzucić kilka ruchów i „dociągnąć" na ich miejsce nowe. Jest zatem o wiele mniej chaotycznie, niż się spodziewałem, i **przy odpowiednim planowaniu kaprysy generatora liczb losowych nie przesądzają o zwycięstwie bądź porażce**.

Dzieje się tak również dzięki decyzji o stałości statystyk. Jeśli określony cios zadaje, dajmy na to, pięć punktów obrażeń, to tyle właśnie otrzyma wróg. Nie trzeba zaprzątać sobie głowy pudłami czy innymi zmiennymi. Zazwyczaj, podkreślam, bo nie brakuje jednak pewnych wyjątków, w tym jednego dość spektakularnego.

> Połowę czasu zajmują tutaj eksploracja i rozmowy.

Mam tu na myśli Nico, której magia jest z natury nieprzewidywalna, co przejawia się właśnie loterią cyferek. Nawet wtedy nie ma jednak bałaganu – losowanie odbywa się *zanim* karta trafi do ręki gracza, więc kiedy już się ją posiada, wiadomo, czy wróg oberwie za 30, czy 60 punktów, i można tę wartość odpowiednio wykorzystać. Wszystko ładnie pięknie, lecz **na początku zdolności bohaterów i wrogów są potwornie wręcz nudne i niezbyt skomplikowane**, stąd taktyki w tym wszystkim tyle, co w czyszczeniu nosa. Serio, wziąwszy pod uwagę również wspomnianą wcześniej „gadaną" nędzę, **po dwóch godzinach grania myślałem, że skończy się na 5/10**. Szczęśliwe z czasem robi się dużo ciekawiej.

Animacje superataków bywają rozwleczone, ale ta jest świetna – mocna i krótka.

Wreszcie coś się dzieje!

Walki zyskują, gdy dostępne zagrania dorabiają się ciekawszych efektów dodatkowych, z kolei gracz uczy się poprawnie wykorzystywać otoczenie i ataki środowiskowe, takie jak wpychanie wrogów na skrzynki bądź beczki. Przy odrobinie wprawy daje to spektakularne wyniki, zwłaszcza w połączeniu ze zwykłymi ciosami. Nieraz okaże się, że teoretycznie mało potężna karta przy zmyślnym zastosowaniu pośle do piachu pół planszy. Umiejętności dobrze łączyć w łańcuchy. Jeśli ktoś potrafi wywołać ogłuszenie, ktoś inny powinien już biec z przygotowanym ciosem kończącym.

W grze nie ma systemu osłon – po otrzymaniu obrażeń trzeba się leczyć. Niektórzy potrafią też unikać ataków, używając specjalnych umiejętności.

Na to wszystko nakładają się jeszcze unikalne zdolności pasywne postaci. Atakując, Ghost Rider zadaje rany również samemu sobie, lecz kiedy posyła wrogów do piekła (dosłownie...), otrzymuje kartę pozwalającą mu wyssać życie z pozostałych rzezimieszków. To najprostszy przykład, więc posługuję się nim ze względu na tekstową formę przekazu, ale zapewniam, że **bohaterowie zostali wspaniale przemyślani: każdy jest inny, każdy ma coś ciekawego w zanadrzu**, każdy się do czegoś przydaje. I dzięki temu po kilku godzinach faktycznie daje się wreszcie odczuć, że za Midnight Suns odpowiada Firaxis. Jak z reguły rzadko żonglуję w grach składami, tak tutaj robiłem to z przyjemnością. Zastanawiam się tylko, jak wiele osób dotrwa do tego momentu, zważywszy na niemrawe początki.

Okiem marudy

Niestety nie wszystkie problemy znikają wraz z upływem minut. Do samego końca irytowała mnie np. zawieszona zbyt nisko i pod ostrym kątem kamera. Na domyślnych ustawieniach z jakiegoś powodu wędruje za plecy aktualnie wybranej postaci, co jest dezorientujące i niepotrzebne. Da się temu w jakimś stopniu zaradzić, przytrzymując Shift, co odpala „widok taktyczny", ale niewiele to zmienia, bo raz, że nawet po maksymalnym oddaleniu nie można ogarnąć wzrokiem całego pola bitwy (zwykle maleńkiego, dodajmy), dwa, że po każdym ataku perspektywa wraca na poziom gleby. To turówka, na bogów, tu nie ma być „fajnie" i dynamicznie, ale przejrzyście!

Taniemu efekciarstwu trzeba też pewnie przypisać przydługie animacje ataków. Za pierwszym razem wygląda to nieźle, kiedy Doktor Strange macha łapkami, szykując co bardziej wydumane zaklęcia, a Iron Man ładuje jakieś przerośnięte działa, ale jak człowiek widzi to po raz setny, zaczyna się irytować. To samo dotyczy zresztą wrogów. Niby sekundy, ale „pomnożone" przez całą grę zamienią się w długie minuty – a kto wie, czy nie godziny – gapienia się na identyczne scenki. Co gorsza, nie da się ich wyłączyć. A przynajmniej nie dało się, kiedy to pisałem.

Wadą o wiele większego kalibru są powtarzalne misje poboczne(**). Teoretycznie można je zaliczać w nieskończoność, ale moim zdaniem warto to robić tylko, kiedy gra zmusza do tego ze względów scenariuszowych lub gdy brakuje surowców do ważnego ulepszenia bazy. Ileż można zatrzymywać ciężarówki i chronić obiekty, szczególnie jeśli i wrogom przydałoby się większe zróżnicowanie. Mieląc po raz milionowy zastępy niemal identycznych żołdaków czy demonów, dość szybko traci się zapał.

Flipendo!

Pomiędzy walkami przychodzi czas na bieganie po sporej bazie bohaterów.

Nie zabrakło wielu znanych postaci.

Towarzyszy temu co prawda koślawa animacja, a heros „prowadzi się" jak sunąca po lodowisku śmieciarka na podwójnym kapciu, ale szybko się o tym zapomina, bo eksplorowanie Opactwa ma w sobie czar stareńkich gier o Harrym Potterze. Może to kwestia używania odpowiednich zaklęć w pobliżu run i odblokowywania tajemnych przejść? Mam świadomość, że to specyficzne zajęcie, ale jeśli komuś nie pasuje, nic nie stoi na przeszkodzie, by je z czystym sumieniem zignorować, gdyż jest całkowicie opcjonalne. Mądra decyzja projektowa.

Zdecydowanie **więcej uwagi trzeba za to poświęcić tradycyjnemu w grach Firaxis rozwojowi infrastruktury**. Za zebrane w trakcie misji badziewie można m.in. postawić „szpital", salę treningową czy maszynę umożliwiającą tworzenie wybranych kart. To szczególnie ważne, bo zwykle uzyskuje się je z paczek z losową zawartością. Ostatnie z wymienionych nie są wcale tak straszne, jak mogłoby się wydawać, bo gra gwarantuje, że wypadnie z nich coś, co przyda się bohaterom uczestniczącym w poprzednim boju. Znów: uciążliwe, ale mniej niż spodziewałbym się po karciance.

Niepiękne, a wymagające

W kwestii grafiki Midnight Suns prezentuje się niejednoznacznie. Walki wyglądają bardzo dobrze, ale gadano-eksploracyjne sekwencje w Opactwie – delikatnie mówiąc – nie zachwycają. Tym bardziej osobliwe, że to właśnie wtedy gra sprawia największe problemy, za co trzeba pewnie winić otwartą naturę wspomnianej lokacji. Na RTX-ie 3080 oraz i7-12700K, grając w rozdzielczości 3440 × 1440, regularnie spadałem ze 120 do 90 klatek na sekundę, a w czasie pewnej imprezy komputer ledwie dawał radę wykaszleć „nędzne" 50. Co ważne, działo się tak jeszcze przed tym, jak włączyłem śledzenie promieni. Później średnia w Opactwie wynosiła jakieś 60, w bitwie zaś niecałe 100 fps-ów. Niby żadna tragedia, wziąwszy pod uwagę gatunek gry, ale szarpanie było momentami wyczuwalne. Podobne wrażenia wyniosłem zresztą chyba nie tylko ja, bo w sieci nietrudno natknąć się na narzekania. Część internautów przekonuje, że winna jest domyślnie sprzężona ze Steamem aplikacja startowa 2K, a jej wyłączenie pozytywnie wpływa na wydajność, niemniej u mnie efekt był znikomy. Tak czy owak nijak nie pomoże to na okazjonalne babole graficzne w rodzaju niedorzecznie ostrych, wyrazistych okularów przeciwsłonecznych na rozmytej postaci stojącej w danej scenie gdzieś w tle – wyglądają wtedy prawie tak, jakby unosiły się na obłoczku pary. A podobnych „kwiatków" znalazło się dzieło Firaxis nieco więcej.

Midnight Suns to dziwna gra. Na początku potwornie mnie denerwowała, ale im więcej kart odkrywała (ha, widzicie, co tu zrobiłem?), tym stawała się ciekawsza, głębsza i bardziej złożona. Stopniowo przyzwyczajałem się też do ewidentnych niedoróbek, jak beznadziejnie zawieszona kamera czy ledwie znośne dialogi. **Przyznam, że po Firaxis spodziewałem się czegoś bardziej dopracowanego, ale mimo to bawiłem się dobrze.** Na waszym miejscu poczekałbym jednak z zakupem do przeceny, zwłaszcza że wydawca zagrał strasznie paskudnie i na ostatniej prostej wypchnął do płatnego DLC m.in. Venoma i Deadpoola, choć ten drugi stanowił w pewnym momencie kluczowy trybik machiny promocyjnej. |CDA|

7

+ świetne walki, ale dopiero po kilku godzinach
+ mimo kart element losowy nie dominuje
+ zróżnicowani bohaterowie, każdy przydatny
+ eksploracja Opactwa to prosta, ale przyjemna odskocznia
+ jak na grę o superbohaterach, niegłupi główny wątek
+ grafika w trybie walki

– pomysł na pogawędki z drużyną niezły, realizacja kiepska
– zbyt nisko zawieszona kamera
– powtarzalne misje poboczne
– mała różnorodność przeciwników
– spadki płynności i przeciętna grafika w trybie eksploracji
– drobne wpadki w wersji PL, w tym nieprzetłumaczone fragmenty
– Venom, Deadpool i kilku innych dopiero w DLC

(**) Główne na szczęście wypadają pod tym względem znacznie lepiej.

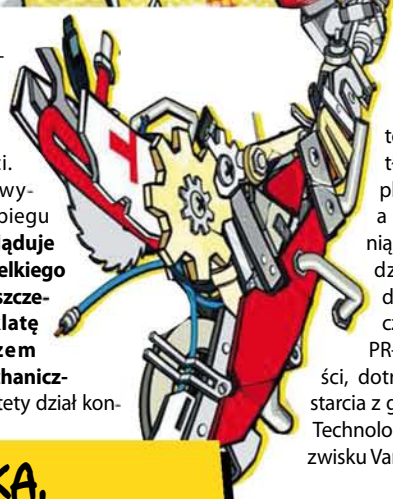
PLATFORMY PC, XSX PRODUCENT TANGO GAMEWORKS WERSJA PL PEŁNA
ARCADE, SKAKANIE, CIACHANIE, LEKKI HUMOR

HI-FI RUSH

Gitarą machał: **Cascad**

Studio Tango Gameworks dostarczyło tytuł, który po pewnych modyfikacjach mógłby być nową odsłoną takich serii jak Mega Man, Sly Cooper czy nawet Ratchet & Clank.

Dzieło Japończyków prezentuje radosną stronę gier wideo, wyciągając ręce w kierunku ich źródła – czystej potrzeby zabawy. Wymieszano tu platformówkę ze slasherem, a całość oblano lukrem i zadbano o to, by wszystkie sceny oraz ruchy gracza wyglądały jak wybuchający balon z farbą. Efekt potęguje nieliczna konkurencja, bo branża od lat co najwyżej okazjonalnie pozwala nam doświadczać beztroskich wysokobudżetowych gier, przeważnie pozostawiając kategorię lekkich produkcji indykom.



PODWÓJNY SKOK, DUŻA DYNAMIKA, KONFLIKTY ROZWIĄZYWANE PIĄCHĄ – KWINTESENCJA ZABAWY W GRACH WIDEO.

Od bossów można nieźle oberwać.

Popularność Hi-Fi Rush pokazuje jednak, że nie tylko szarość, krew i krzyki do mikrofonu są mile widziane przez graczy zainteresowanych „dużymi" tytułami. Nasz bohater to Chai charakteryzujący się posturą i zachowaniem członka licealnego zespołu rockowego. Stara się on dołączyć do Vandelay Technologies, megakorporacji, wokół której wszystko się w tym świecie kręci. Na skutek wyjątkowego zbiegu okoliczności **ląduje w centrum wielkiego kampusu z wszczepionym w klatę odtwarzaczem muzyki i mechaniczną ręką**. Niestety dział kontroli jakości uznał Chaia za defekt, przypinając mu łatkę wadliwego modelu do likwidacji – a miasteczko Vandelay zapełnione jest pracującymi na okrągło zabawnymi, ale i często morderczymi droidami. W taki sposób wskakujemy w sam środek dynamicznej, napędzanej pop-rockowym brzmieniem akcji o posmaku lodów waniliowych.

Zaskok, przeskok, odskok

Hi-Fi Rush doskonale parodiuje realia korporacyjnego życia. Po drodze natrafimy na masę bardzo zabawnych maili (jeden z nich to gratulacje za to, że firmie udało się opatentować znak strzałki – co tłumaczy, czemu każda plansza jest nimi usiana), a funkcję bossów pełnią szefowie konkretnych działów. Pokonawszy dyrektorkę ds. bezpieczeństwa, kierowniczkę PR-u czy szefa bankowości, dotrzemy do finałowego starcia z głową całego Vandelay Technologies, oczywiście o nazwisku Vandelay.

Gdyby nie pewne dodatkowe reguły, moglibyśmy nazwać Hi-Fi Rush platformówką 3D. Jak jednak zdecydowali autorzy, walka w tej grze jest na tyle istotna, że odbywa się tylko w z góry ustalonych miejscach, które da się opuścić dopiero po wyeliminowaniu ostatniego przeciwnika. Na arenach spotykamy przeróżne roboty starające się zranić nas za pomocą mieczy, broni palnej, prądu, ognia. Pojawiają się też wyposażeni w tarcze agresorzy, latające działka, miniczołgi i wszystko inne, czego możecie się spodziewać po takim tytule. Do walki przystępujemy, dzierżąc w ręce złom uformowany

Potrzymaj mi piwo.

Kolorów nigdy wam tu nie zabraknie.

w kształt gitary elektrycznej, a **całe otoczenie wystukuje nam rytm, do którego musimy robić właściwie wszystko** – każda czynność podlega ocenie pod względem tego, czy i jak trafiamy w beat (dla ułatwienia lata obok nas droid mrugający do taktu, nic nie stoi też na przeszkodzie, by jednym przyciskiem wrzucić na ekran odpowiednią wizualizację tempa muzyki).

Kick! Punch! It's all in the mind!

Hi-Fi Rush ocenia nasze starcia jak typowy slasher w stylu Devil May Cry, Ninja Gaiden czy Bayonetty i w zasadzie można uznać projekt Tango Gameworks za doskonały wstęp do tzw. character action games. Nauczymy się bowiem, jak wstukiwać kombosy i jak łączyć je z unikami, a także przekonamy się – oczywiście – że najlepszą taktyką jest stosowanie kombinacji wybijających przeciwników w powietrze, gdzie da się ich już spokojnie okładać.

Samo „wyczuwanie rytmu", o jakim wspomina się powszechnie, opisując HFR, to jednak kwestia dyskusyjna. Metrum, którym mamy się kierować, wybijane jest tak gęsto i regularnie, że zawsze trafimy z pierwszymi ciosami. Muzyka muzyką, ale tak naprawdę to pilnowanie animacji ciosów ma wpływ na końcową ocenę walki. Oznacza to, iż zamiast się spieszyć i raptownie wklepywać kolejne kombosy, musimy zachowywać czujność i dla zwiększenia mnożnika punktów dokładać uderzenia w momencie zakończenia się konkretnej animacji. Cały wizerunek gry rytmicznej wraca tylko, kiedy faktycznie musimy wciskać konkretne przyciski pokazane na ekranie, jak w produkcjach typu Dance Dance Revolution, by wykończyć wroga, lub gdy pojawiają się sekwencje QTE. Tak naprawdę możecie bez problemu zaliczyć całość na wysokie oceny bez muzyki – ja sam nie miałem kłopotu z nabiciem rangi S po wciśnięciu „mute" na pilocie telewizora.

Domo arigato, Mr. Roboto

Kiedy nie walczymy, mamy okazję pozwiedzać świat, który doskonale udaje większy, niż jest naprawdę. Dla jasności zaznaczę, że ta iluzja, to podszywanie się pod grę opartą na muzyce, te sztuczki zaczerpnięte ze slasherów i platformówek – wszystkie te rzeczy w ogóle mi nie przeszkadzają. Po prostu walka, choć okazuje się intuicyjna i przyjemna, porównania z DMC wytrzymać nie może. Podobnie ze skakaniem, które jest „okej", ale trzyma nas w korytarzowych ryzach. **Chai to postać szalenie dynamiczna, poruszająca się w swego rodzaju aurze chaosu, co doskonale pasuje do atmosfery Hi-Fi Rush** – świadomi tego twórcy postanowili nie zmieniać naszego życia w piekło i ograniczyli elementy platformowe do maksymalnie dwóch-trzech nieco bardziej precyzyjnych skoków z rzędu. Wymaganie od gracza czegoś więcej niewątpliwie by go frustrowało. Sam w sytuacjach, kiedy musiałem zrobić po cztery takie susy, nieraz spadałem w przepaść, dlatego ucieszyło mnie, że ekipa Tango zdecydowała się na dużą liczbę punktów zapisu (zawsze wrócimy na krawędź przed serią feralnych skoków, jeżeli coś nam nie wyjdzie).

Oczywiście gry wideo to o wiele więcej niż tylko suma ich składowych. Napisanie „jest okej, ale Bayonetta ma lepszą walkę, a Mario poziomy i skakanie" byłoby absolutnie nieuczciwe. Hi-Fi Rush to mistrzostwo kamuflażu, które należy docenić. Rewelacyjnie zoptymalizowany Unreal Engine 4 wyczynia cuda, żeby każda sekunda zabawy wyglądała pięknie i przyjemnie. **Radosne barwy i oprawa przypominająca film animowany momentalnie zmiękczają serce.** Podobnie ma się sprawa poziomu trudności, który wydaje się wymagający, ale nie powinien nikomu sprawić problemu – gracz, nawet ten stroniący na co dzień od zręcznościówek, nabiera za to przeświadczenia, że jest naprawdę dobry. Oprawa muzyczna potrafi tak wysunąć się na pierwszy plan i tak zaskoczyć licencjonowanymi kawałkami, że spowija wszystko swym czarem, z łatwością zakrywając miejsca, w których nie wszystko dojechało.

San Fantastico

Czasem wystarczy dać bohaterowi żółtą kurtkę, umieścić dookoła jego ścieżki pełno animowanych elementów i regularnie zamykać go na arenie z przeciwnikami, którzy są rozbiegani i agresywni, żeby zrobić dobrą grę. Największa wartość Hi-Fi Rush tkwi właśnie w naświetleniu tej kwestii. W głośnym powiedzeniu, że podwójny skok, duża dynamika i konflikty rozwiązywane piąchą to kwintesencja zabawy w grach wideo i od lat nic się w tym zakresie nie zmieniło.

Hi-Fi Rush stosuje wielką zasłonę dymną, by wypaść lepiej, niż powinno, co należy wyróżnić, bo od dłuższego czasu nikt nie zrobił tego równie skutecznie. Dawno nie było gry, która tak bardzo dbałaby o detale i efekty, by utrzymać nas przy **nawalaniu w przyciski z bezustannym rumieńcem na policzkach**. Oklaski zebrać musi także polski dubbing (poza tym to spora niespodzianka, że w ogóle znalazł się w grze) – z wybitnie udanym doborem aktorów i perfekcyjną realizacją. Nawet jeżeli tytułowi Tango Gameworks zabrakło głębi i większych zaskoczeń, to dalej jest on dobrą zręcznościówką. Taką, która powinna doczekać się naśladowców albo sequela. |CDA|

Wspólne ataki wykonywane w odpowiednim momencie podnoszą naszą ocenę.

OKIEM SIEKIERY

OCENA **9**

Hi-Fi Rush przypomina, po co właściwie trwonimy czas na granie. Chodzi przecież o to, by dobrze się bawić i choć na moment zapomnieć o szarej rzeczywistości za oknem. By przeżyć niesamowitą przygodę, czuć się odpowiednio nagrodzonym, gdy czynimy postępy, i uśmiechać się na samą myśl o powrocie do barwnego świata po drugiej stronie ekranu. Ta gra daje to wszystko, a nawet sporo więcej.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

7

+ piękne barwy, muzyka, dźwięki, animacje i efekty
+ udane połączenie sekwencji walki i skakania
+ postacie, które łatwo polubić
+ odblokowuje nowe rzeczy po pierwszym ukończeniu

− sekwencje rytmiczne oraz QTE są męczące
− powierzchowne podejście do systemu walki
− mimo wielu znajdziek świat gry jest relatywnie mały

PLATFORMY PC, PS5 PRODUCENT LUMINOUS PRODUCTIONS WERSJA PL BRAK
AKCJA, PARKOUR, FANTASY, RPG

FORSPOKEN

Też by sobie postrzelała fireballami: **Ranafe**

Pamiętacie serial z lat 90. „Dwa światy" o nastolatku, który trafił do alternatywnego uniwersum wypełnionego magią?

Niegdyś tego typu schemat fabularny skutecznie przemawiał do mojej wyobraźni: dziecko przenosi się do innego wymiaru, gdzie okazuje się obdarzonym mocą bohaterem. Kto o tym nie marzył? Forspoken wykorzystuje podobny motyw. Żyjąca w Nowym Jorku Frey to skonfliktowana z prawem sierota, której świat zaczyna walić się na głowę. W pewnym momencie przechodzi przez portal prowadzący do krainy zwanej Athią, ale nie spotyka w niej honorowego Aslana, tylko bufonowaty artefakt pod postacią bransolety mówiącej z brytyjskim akcentem.

Nazwany przez bohaterkę Cuffem, owija ciasno jej przedramię i choć nie zamierza uwolnić Frey od swej namolnej obecności, przynajmniej spełnia się w roli przewodnika. Dzięki niemu dziewczyna dowiaduje się, że nad okolicznymi ziemiami panowały niegdyś cztery potężne czarownice – Tanty – które zwariowały i zaczęły niszczyć krainę oraz wszystkich jej mieszkańców. O dziwo, protagonistka również posiada jakieś moce i szybko okazuje się, że może być jedyną istotą zdolną stawić czoła szaleństwu władczyń. Jest też odporna na siejące zniszczenie burze. Brzmi jak nieco oklepany, ale idealny start dla wielkiej przygody, prawda?

„A dajcie mi wszyscy święty spokój"(*)

Za każdym razem, kiedy Frey narzeka na swój los, mam ochotę jej przyklasnąć, **Athia jest bowiem wyjątkowo nieciekawym, pustym, wyludnionym światem**. Wszyscy ocalali zebrali się w mieście zwanym Cipal, które pełni funkcję naszej bazy. Poza lokacjami związanymi z fabułą nie ma w nim co robić, bo wszelkie aktywności poboczne sprowadzają się do biegania na czas, zabijania fal wrogów albo myszkowania po powtarzalnych podziemiach.

Dziewczyna jest opryskliwa, nie szuka przyjaciół, a w życiu przyświeca jej motto: „Możesz liczyć tylko na siebie". To nic nowego. W większości tego typu opowieści bohatera kreuje się na oportunistę. Dobrze jest wcześniej go przeczołgać, spalić mu dom oraz zastrzelić psa, by niczym John Wick puścił się w krwawe tango ze spluwami, albo lepiej, poświęcił się ratowaniu obcych ludzi. Bardzo polubiłam Frey za to, że pokazuje temu schematowi środkowy palec. Nie dziwi też niechęć wobec mieszkańców Athii, bo to typowi bohaterowie fantasy (zresztą enpeców, z którymi można wejść w interakcję, jest tu jak na lekarstwo). Gadają coś o poświęceniu, przeznaczeniu i czasami naprawdę trudno ich znieść.

„Co za koszmarna dziura"(**)

Pustka panująca w magicznej krainie ma swoje fabularne uzasadnienie. Athię dotknął straszny kataklizm, wsie i miasta poza Cipalem to miejsca bezludne, a **na terenach okalających stolicę spotkać można tylko potwory. Wypisz wymaluj świat po apokalipsie.** Opustoszałe mieściny wyglądają jak klony tej samej lokacji. Nawet układ pomieszczeń się nie zmienia.

Żeby nie było, gra potrafi pozytywnie zaskoczyć. Moje ulubione miejsce to porośnięta świętymi drzewami okolica zamku Avoalet wyglądająca jak wybryk grawitacji, z ruinami zwieszającymi się nad przepaściami i skałami strzelającymi w różnych kierunkach. Ale już jedną z ostatnich lokacji Frey podsumowuje słowami: „To tylko pola", na co Cuff odpowiada, że władczyni tego królestwa nie potrzebuje niczego więcej, bo jest mistrzynią iluzji. Trochę to naciągane...

Horizon też nie ma przyjaznego świata, też ukazuje rzeczywistość po kataklizmie. A jednak podróżowanie w skórze Aloy sprawiało mi przyjemność. Szusowanie po Athii mogło dawać tyle samo radości, co pomykanie na grzbiecie kolcogrzbieta, zwłaszcza że w grze Luminous Productions położono duży nacisk na eksplorację.

Magia do walki i do biegania

Błyskawiczne poruszanie się i wybijanie się na olbrzymie odległości to jedne z pierwszych umiejętności, jakich nabywa Frey. I to zostało doskonale zrobione, bo czuć pęd oraz moc, która nadaje ruchom dziewczyny szybkość. Z czasem parkourowy arsenał bohaterki powiększa się o możliwość skakania po skałach i biegania po wodzie, co czyni Athię wielkim placem zabaw.

Szkoła wody szczególnie przypadła mi do gustu.

OKIEM OTTONA

OCENA **5+**

Forspoken to w kilku kwestiach naprawdę nowoczesna produkcja wyraźnie zrywająca z poprzednią generacją. Szkoda jednak, że mamy tu wyłącznie piękny fundament, na którym ostatecznie powstał raczej benchmark niż ciekawa gra.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

Tryb foto nieco umila zwiedzanie monotonnych lokacji.

Eksploracja jest naprawdę przyjemna, chociaż nie powiedziałabym, że bardzo oryginalna. W podobny sposób, niczym na łyżwach z dopalaczem, poruszała się protagonistka Solar Ash.

Szybkość przydaje się też w trakcie walki, bo Frey nie umie blokować ciosów, więc uniki okazują się tutaj bardzo ważne. W praktyce dziewczyna musi być w ciągłym ruchu. Na szczęście w starciach z bossami i większą liczbą przeciwników pomaga funkcja lock-on. Potyczki, mimo że w większości przypadków da się ich uniknąć, po prostu przemykając obok grup wrogów, ukazują kolejny ciekawy aspekt gry – fajnie wymyśloną magię.

Frey z początku ma dostęp tylko do jednej „szkoły" magii, ale – zupełnie jak w klasycznych grach zręcznościowych w stylu stareńkiego Legacy of Kain: Soul Reaver – pokonanie bossa daje dziewczynie potężną umiejętność. Tutaj takim źródłem nowych mocy są wspomniane wcześniej Tanty, z których każda specjalizuje się w jakiejś dziedzinie. Rozprawianie się z czarownicami gwarantuje zdobycie różnorodnych zdolności wykraczających poza standardowy podział na ogień, iluzję czy leczenie, np. od Tanty Sily, mistrzyni wojny, „nauczymy się" władać ognistym mieczem lub włócznią, a po zwycięzeniu Parv Frey zacznie strzelać wodnymi pociskami.

Czy warto ich wszystkich ratować?

Satysfakcjonująca eksploracja, świetna muzyka niczym z baśni (do teraz krąży mi po głowie główny motyw z menu) oraz intrygująca bohaterka to za mało, bym mogła z czystym sumieniem polecić Forspoken. Fabuła jest taka sobie, dialogi nudne, wydarzenia łatwo przewidzieć. Interesująco zaczyna się robić dopiero po odwiedzeniu krainy drugiej Tanty, podobało mi się również zakończenie. Jednak w przeciwieństwie do serialu czy filmu, które bywa, że rozkręcają się w połowie, nie da się Forspoken przewinąć. **Aby dojść do ciekawszej części, trzeba przetrwać pierwsze pięć-siedem godzin.** To wbrew pozorom całkiem dużo (zwłaszcza że wystarczy nam mniej więcej drugie tyle, by ukończyć główny wątek).

Nie bez znaczenia jest też cena sugerująca jakość produkcji wysokobudżetowej, co nijak się ma do grafiki. Na PS5 nie uświadczyłam wprawdzie większych problemów (choć dwa razy gra się wywaliła), a przejścia między scenami, mimo że poprzedzone zaciemnieniem ekranu, były płynne. Ale Forspoken wygląda jak zręby projektu, szkielet, na który dopiero niedawno zaczęto nakładać tekstury i efekty graficzne. Wnętrza są przygnębiająco puste, lokacje nieciekawe i pozbawione czegokolwiek, na czym można by zawiesić oko. Większą frajdę sprawia samo poruszanie się po świecie niż podziwianie go i odkrywanie jego sekretów.

> Rozumiem niezadowolenie Frey, bo też wolałabym nie trafić do Athii.

Tekstury postaci, poza kilkoma ważniejszymi enpecami i samą Frey, przedstawiają sobą nijaki zlepek kolorów. Myślałam, że bogata mimika postaci z Detroit: Become Human wyznaczy pewne standardy w tej dziedzinie, ale **animacja w Forspoken wygląda jak wyjęta z poprzedniej generacji.**

Dawno tak nie współczułam żadnemu bohaterowi gry. Naprawdę chciałam, by Frey jak najszybciej wróciła do Nowego Jorku. Może i nie ma w nim wiele magii, ale chociaż jest jakieś życie. |CDA|

Niektóre czary ze szkoły ognia wyglądają bardzo satysfakcjonująco.

6+

- + charakterna Frey
- + fajny mechanizm czarów
- + satysfakcjonująca eksploracja
- + nastrojowa, wpadająca w ucho muzyka
- – grafika sprzed dekady
- – mozolna pierwsza połowa gry
- – kiepskie animacje postaci
- – niewielka różnorodność przeciwników
- – nudny świat po apokalipsie

(*) W istocie cytat ten powinien zawierać same wulgaryzmy, bo Frey nie przebiera w słowach.
(**) Ten też.

PLATFORMY PC (PS5, PS4, XSX, XBO I NS OD 23.03) PRODUCENT UBISOFT BLUE BYTE WERSJA PL NAPISY
RTS, EKONOMICZNA, CITY BUILDER

THE SETTLERS® NEW ALLIES

A UBISOFT ORIGINAL

Cierpi, żebyście wy nie musieli: **9kier**

Odejdź, Ubi, od tej tablicy i się nie kompromituj.

Czuję się jak człowiek, który nocą przypadkiem wdeptuje w mokrą plamę, po czym robi krok do tyłu i drugą stopą trafia na kocie rzygi. Jest mi cholernie niekomfortowo i nie wiem, co robić. Czy najpierw zdjąć skarpetkę i iść pod prysznic, czy od razu posprzątać, a jeśli to drugie, to od czego zacząć? Rozlaną wodą niech będzie w tym przypadku mierna mechanika The Settlers: New Allies, wymiotami – stan techniczny. I chyba zacznę od tego, co bardziej śmierdzi.

250 zł za beta-testy

Nie wiem, jak to się stało, że Osadnicy trafili do sprzedaży z taką liczbą błędów – być może nikt tego solidnie nie przetestował, być może nie chciano już po raz kolejny przesuwać premiery, być może znów **potraktowano najbardziej zapalonych graczy jak beta-testerów**. Jednak niezależnie od powodów to cyrk na kółkach. Przez pierwszy tydzień New Allies za każdym razem odpalało mi się bez dźwięku i jedynym ratunkiem było włączanie i wyłączanie (najwyraźniej grze wszystko jedno, w którą stronę, ważne, żeby coś przestawić) opcji „Zezwalaj aplikacjom na przejmowanie wyłącznej kontroli nad tym urządzeniem" w zaawansowanych ustawieniach dźwięku. Dziś, 26 lutego, dziewięć dni od debiutu, The Settlers po raz pierwszy uruchomiło mi się normalnie.

Kłopoty z dźwiękiem nie byłyby dużym problemem, gdyby nie to, że istnieje jakiś milion sytuacji, w których New Allies może wyrzucić gracza do pulpitu, a po każdej takiej akcji musiałam robić tę samą sztuczkę. Gra niemal za każdym razem wywala się pomiędzy misjami w kampanii, w większości meczów PvP, w co-opowych wyzwaniach – ba, potrafi zawiesić się nawet w trakcie wyłączania, chyba po to, żeby uniemożliwić graczom ucieczkę.

3,5/10 za 0/200

Oprócz tego pełna jest drobnych, choć nie mniej frustrujących błędów. Czasem nie chce się uruchomić – mnie po raz pierwszy przydarzyło się to paradoksalnie świeżo po patchu. Innym razem, zwykle po tym, jak wyrzuci gracza z multi, występuje problem z kontem i loguje go jako przypadkowy ciąg znaków, uniemożliwiając jednocześnie grę wieloosobową. Niekiedy coś zawiesza się na ekranie wznoszenia budowli i trudno z niego wyjść. Nie dostałam też ani jednej nagrody za kończenie rozdziałów kampanii, co jest tym śmieszniejsze, że teraz wyświetla mi się informacja o możliwości rozegrania jej ponownie bez nagród. Z innych ciekawych błędów – w jednej z dodatkowych misji potrzebowałam zebrać populację liczącą 200 osób i choć budowałam kolejne domostwa, a w osadzie pojawiali się nowi osadnicy, w opisie zadania

(*) Ponoć niektórym gra zalicza to zadanie, kiedy przekroczy się 200 mieszkańców i zniszczy wrogi magazyn, ale u mnie nie zadziałało – a miałam w bazie prawie 300 osób.

Handel w porcie jest jednym z niewielu przyjemnych aspektów New Allies.

Armia nieraz zachowuje się jak zgraja dzieciaków, a nie wyszkolone wojsko.

ciągle wyświetlało mi się 0/200. Kiedy poszłam do wrogiej bazy, by zakończyć wyzwanie, okazało się zresztą, że AI nie zbudowała nic poza początkowym magazynem, a gdy go zniszczyłam, natychmiast przegrałam – w końcu nie zdobyłam wystarczająco wielu mieszkańców(*)!

Mam szczerą nadzieję, że kiedy to czytasz, tych paskudnych błędów już dawno nie ma, ale jeśli po dziewięciu dniach od premiery sytuacja nadal wygląda tak samo – a przede wszystkim gorzej niż podczas testów wczesnej wersji w 2022 – nie jestem dobrej myśli. Gdy wspominałam na Twitchu, że udało mi się rozegrać jeden mecz PvP do samego końca (przerąbaliśmy go z kumplem 2 na 2), niektórym opadały szczęki, bo kupili New Allies, kiedy tylko wyszło, próbowali grać ze znajomymi i nie mieli niestety tyle samo szczęścia.

Piękne zgliszcza

Jednak nawet gdyby nowe Settlersy hulały na premierę jak złoto, moja ocena nadal oscylowałaby wokół piątki, oczywiście w skali CDA, a nie szkolnej. To pod każdym względem średniak, który nie zachwyca w ani jednym aspekcie, o czym najlepiej świadczy fakt, że w plusach wypisałam elementy zrealizowane po prostu w porządku – przyjemne budowanie na heksach, handel w porcie i technologie odblokowywane w akademii. Jest całkiem ładny i niewiele więcej dobrego mogę o nim powiedzieć, co upodabnia go do brukselki zawiniętej w kolorowy papier i wręczanej dzieciakom na Halloween.

Jeśli podobnie jak ja masz słabość do Settlersów, zwłaszcza do kilku pierwszych części, **prawdopodobnie się rozczarujesz**. New Allies inspirowane jest ponoć tragiczną(**) „trójką" i sympatyczną „czwórką". Faktycznie czuć to w bezpośredniej kontroli nad żołnierzami czy poszerzaniu granic za pomocą nie tylko wież, lecz także jednostek (kiedyś pionierów, teraz wielofunkcyjnych inżynierów). Jednak siłą serii były zazwyczaj ekonomia i wciągający tryb single. O reboocie nie można niestety powiedzieć tego samego.

> Niedopracowany średniak, który nie zachwyca w żadnym aspekcie.

Jedzą ci, co harują

Czuć, że Ubisoft Düsseldorf stworzyło **tytuł przede wszystkim pod PvP**. Stąd neutralne obozy bandytów oraz specjalne miejsca na mapie, które trzeba utrzymać przez określoną ilość czasu dla rozmaitych korzyści. Nawet w kampanii oraz w sytuacji, gdy wroga baza poszła już z dymem i nie ma mnie kto atakować – może poza spawnującymi się po chamsku oddziałami wychodzącymi czasem z jakiejś niedającej się zniszczyć jamy – należy czekać i już. A później wysłać inżynierów, by mozolnie przenosili otrzymany w nagrodę loot.

Twórcy skrócili także łańcuchy dostaw, ograniczyli rodzaje zasobów, zdecydowali się również na parę niepotrzebnych budynków. Przykładowo w kampanii chyba ani razu nie wzniosłam chatki leśnika, bo w okolicy zawsze znajdowały się odrastające drzewa, nie potrzebowałam też rekrutować specjalnych jednostek wojskowych, bo wszystko załatwiałam podstawową

250 to za mało…

Mikrotransakcji się zachciało! Serio, czy to normalne, że w grze za dwie i pół stówy kupuje się dodatkowe rzeczy za prawdziwe pieniądze? Tak, da się tę walutę zdobyć, po prostu grając, a przynajmniej dałoby się, gdyby nagrody w kampanii działały poprawnie, a multiplayer był stabilny. Co prawda w ramach mikrotransakcji można kupić głównie kosmetykę i nie jest to pay-to-win, jednak mnie na samą myśl sześcioipółmilimetrowy włos jeży się na głowie.

(**) Wiem, że wielu z was przyjdzie po mnie z widłami z powodu tej opinii, ale muszę być wierna swoim przekonaniom do końca!

Jednym z zadań naprawdę jest szukanie wiedźmy na bagnach.

piechotą. Najbardziej kontrowersyjną decyzją jest chyba rezygnacja z jedzenia. Górnictwo nie wymaga już dostaw żywności do kopalni, co czyni z budowania domków rybaka czy myśliwego mechanikę opcjonalną – mięso, ryby, jagody i chleb służą jedynie do buffowania produkcji, choć da się je

> Ubi stworzyło grę pod tryb multi, jednocześnie go chrzaniąc.

także sprzedać w porcie lub wydać na technologie albo obozy. Zwiększanie efektywności pracowników nie przydaje się w kampanii; w PvP, w którym trzeba się spieszyć, już bardziej. Naprawdę bawi mnie ironia tej sytuacji: Ubi stworzyło grę pod tryb multi, jednocześnie chrzaniąc go w taki sposób, że trudno ukończyć jakikolwiek mecz.

Zgraja dzieciaków, nie wojsko

Przez całą składającą się z 13 rozdziałów kampanię – tyle przynajmniej podaje oficjalna strona, osobiście straciłam rachubę, a niestety brakuje ekranu wyboru misji i mogę co najwyżej zacząć od zera – miałam wrażenie, że **nowe Settlersy chciałyby być Age of Empires. Tylko nie za bardzo potrafią.** Kojarzyły mi się z tym zwłaszcza ciągłe najazdy małych grup przeciwników oraz konieczność obrony bazy pod wieżami.

Niestety RTS-owemu klasykowi New Allies nie dorasta do pięt. Nie tylko przez powtarzalną kampanię, ale przede wszystkim z powodu braku sensownych narzędzi do zarządzania wojskiem. Żadnych szyków czy trybów (np. agresywny, defensywny, atak z miejsca) – w efekcie po najeździe na bazę wroga żołnierze robią, co chcą. Mówię im, żeby szli w prawo na magazyn przeciwnika, a oni kierują się w lewo prosto pod wrogą wieżę. Albo nagle znajduję ich połowę mapy dalej, bo postanowili rzucić się w pogoń za uciekającym łucznikiem. Używanie specjalnych zdolności wojowników okazało się niewygodne, więc szybko odpuściłam sobie korzystanie z tego mechanizmu i w ogóle mikrozarządzanie – zamiast tego niczym królowa orków szłam w dużą liczbę tanich żołnierzy. A potem wysyłałam ich masowo, robiąc tylko przerwy na to, by jednym żołdakiem aktywować najpierw tymczasową obszarówkę wieży, zanim wprowadzę tam resztę ekipy. Uwierz, **nie było łatwo utrzymać z dala od niebezpiecznej strefy tę chaotyczną masę, kiedy zachowuje się ona nie jak wyszkolony oddział, lecz zgraja idiotów**, którzy nie mogą się powstrzymać od pajacowania.

Symetria jest passé

Jestem także zdziwiona, że w grze nastawionej na multi – a także w jakimkolwiek RTS-ie z 2023 roku – ktokolwiek jeszcze bierze w ogóle pod uwagę **symetryczne frakcje. New Allies oferuje trzy, a różnią się one tylko wyglądem, jedną jednostką specjalną oraz pewnymi niewielkimi zmianami w balansie.** Nie potrafię zrozumieć, dlaczego ktoś miałby chcieć w ogóle oferować coś tak mało ciekawego współczesnym graczom – chyba tylko przez niski budżet lub pośpiech – podczas gdy istnieje tak wiele produkcji, którymi można się było inspirować.

Wszystko to, w połączeniu z kiepską fabułą polegającą na ciągłym uciekaniu z miejsca na miejsce i szukaniu śladów przodków, sprawiło, że kampania była dla mnie dłużącą się drogą przez mękę – i tylko częściowo było to spowodowane presją czasu i nadchodzącym deadline'em. Pomijając już notoryczne błędy, niedociągnięcia, a tu i ówdzie kiepską mechanikę, **tryb fabularny jest po prostu nudny**. Misje zaprojektowane zostały na jedno kopyto, a większość z nich to – nawet jeśli po drodze poja-

Obszarówki wież mają cooldown – atakując, najlepiej sprowokować wcześniej tę ofensywną zdolność samotną jednostką.

wiają się jakieś drobne questy – budowanie osady od zera, tworzenie dużego wojska i niszczenie wszystkich wrogich magazynów. Żadnego gromadzenia zasobów w określonym czasie rodem z Twierdzy, żadnych podbojów przy ograniczonej liczbie jednostek (może to i lepiej, biorąc pod uwagę, jak źle się nimi steruje), żadnych misji w pełni obronnych (choć pojawiały się takie elementy). Tylko grind, grind i jeszcze raz grind – przy jednoczesnym braku możliwości przyśpieszania upływu czasu.

Najbardziej zapadła mi w pamięć misja, w której wrogowie atakowali sojuszni-

cze wioski i trzeba było je chronić, ale takie bardziej zróżnicowane rozdziały można policzyć na palcach jednej ręki. Nawet jeśli trzeba dostać się w jakieś miejsce, zawsze należy się najpierw przebić przez miasteczko przeciwników, więc wychodzi na to samo. Pamiętam także dość dokładnie rozdział, w którym nie miałam dostępu do żelaza i węgla, a w efekcie – do wojskowości. Podchodziłam do niego kilkakrotnie, bo gdy tylko zaczynałam eksplorację, włączał się skrypt i pojawiało się stado wrogich żołnierzy. Wreszcie nauczyłam się, że kluczowe jest szybkie pozbycie się bandytów z północno-wschodniego obozu, bo za nim dało się budować kopalnie. Taka **metoda prób i błędów kojarzy mi się od razu z remakiem pierwszego Age of Empires** i jest tym, czego bardzo nie chciałabym nigdy więcej przeżywać w RTS-ach, zwłaszcza ekonomicznych.

Gram bez końca!

Miło, że twórcy zaimplementowali – oprócz kampanii i PvP (maksymalnie 4 na 4) – specjalne trudniejsze misje „dla odważnych", czyli wyzwania tygodniowe solo lub w co-opie. Mnie nie udało się niestety żadnej ukończyć. Pierwsza, jak już pisałam, nie rejestrowała wzrostu populacji, druga niesprawiedliwie wymagała zasobów, do których nie miałam dostępu, i karała mnie najazdami, a podczas powtórnych podejść dwukrotnie wyrzuciła mnie do pulpitu, trzecia natomiast zmiażdżyła mnie w trzy minuty, zanim zdążyłam cokolwiek zrobić.

Cóż, najwyraźniej nie jestem jeszcze na tyle dobra – co byłoby całkowicie okej, gdyby gra pozwoliła mi się uczyć, a nie wywalała mnie nieustannie z meczu. Ale do tego potrzeba także sensownych statystyk (w trakcie i po rozgrywce), powtórek... W nowych Settlersach tego nie uświadczysz, znajdziesz za to wprawdzie wpadającą w ucho, lecz powtarzalną muzykę oraz zbyt częste, irytujące komunikaty brzmiące trochę jak narratorka z League of Legends. Po wysyłce magazynu do druku **z ulgą i radością odinstaluję nowe Settlersy**. Jeśli Ubisoft połata, co trzeba, będzie to nadal mierny, pozbawiony polotu RTS, jakiego – mimo że mam słabość do serii i chciałabym kochać również nową odsłonę – nie mogłabym nikomu polecić. Nawet fanom „trójki" i osobom, których nie lubię! **|CDA|**

3+

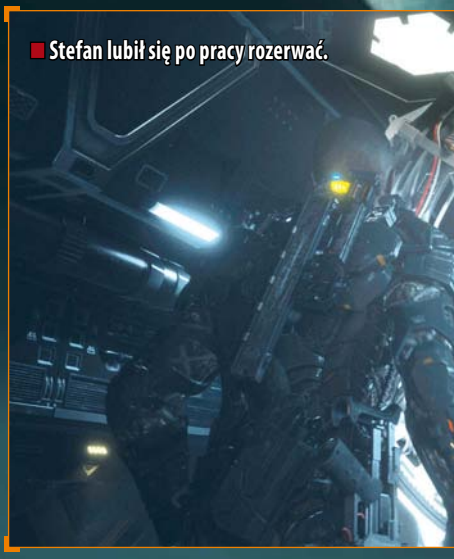
- \+ całkiem ładna
- \+ budowanie na heksach, handel w porcie i rozwój technologii
- \+ tygodniowe wyzwania „dla odważnych"
- \+ spora kampania...
- – ...powtarzalna, pełna grindu i męcząca
- – fatalny stan techniczny
- – nieprzemyślana ekonomia z niepotrzebnymi budynkami i jednostkami
- – nastawienie na wojskowość i PvP
- – tragiczne zarządzanie żołnierzami
- – brak opcji przyśpieszania upływu czasu
- – mikrotransakcje w grze za 250 zł

REKLAMA

REPUBLIC OF GAMERS
ROG RAPTURE GT6
TRÓJZAKRESOWY ROUTER AX1000
GAMINGOWY SYSTEM MESH
Większe i jeszcze bardziej stabilne pokrycie sygnałem
Pokrywa nawet do 500 metrów kwadratowych dzięki technologii ASUS Range i Smart Antenna.
Pełne zabezpieczenie sieci
Darmowe zabezpieczenie sieci dzięki ASUS AiProtection Pro oraz Instant Guard.
Gamingowa wydajność
Trzystopniowa akceleracja dla rozgrywki online, na każdym etapie oraz VPN Fusion.
WiFi 6
AURA RGB
WKRÓTCE W SKLEPACH!
Dowiedz się więcej o ROG Rapture GT6
ASUS

REKLAMA

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT STRIKING DISTANCE STUDIOS WERSJA PL NAPISY
AKCJA, SURVIVAL HORROR, KOSMOS


Stefan lubił się po pracy rozerwać.

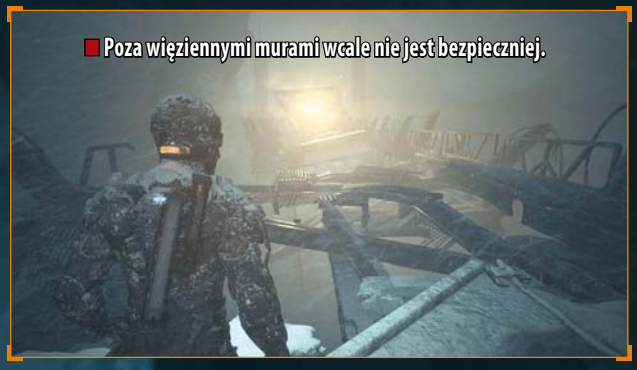
Wraca na USG Ishimurę: **Eugeniusz Siekiera**

Kojarzycie koszmar senny, w którym brodzicie niczym zanurzeni po pas w smole i mimo usilnych starań za diabła nie możecie biec? Każdy ruch to wysiłek, każdy krok rodzi zmęczenie. Właśnie tak wygląda przebijanie się przez liniową kampanię The Callisto Protocol.

To nie był najszczęśliwszy dzień w życiu Jacoba Lee. Jako pilota statku towarowego interesowało go wyłącznie wykonanie zlecenia – nie liczyła się zawartość przewożonego ładunku, lecz fakt, by ten dotarł na miejsce w nienaruszonym stanie. Podczas jednego ze standardowych kursów jego frachtowiec rozbija się na tytułowym Kallisto, jednym z księżyców Jowisza, gdzie wśród nagich skał i nieustannie szalejącej burzy śnieżnej wybudowano Black Iron, kolonię karną o zaostrzonym rygorze.

Piekło to inni

Jacob jakimś cudem wychodzi cało z wypadku, ale – nie wiedzieć czemu – miast pomocy dostaje pomarańczowe wdzianko i zimną więzienną pryczę. Nasz bohater ląduje w celi na jakimś kosmicznym odludziu, choć nie zostaje w niej na długo, bo tuż po zamknięciu krat placówkę ogarnia chaos, ludzie zaś zaczynają przeobrażać się w złaknione krwi mutanty. Nie mija kwadrans, a Black Iron zamienia się w piekło, przy którym odsiadka w Butcher Bay z Kronik Riddicka przypomina wakacyjny turnus w Ciechocinku.


Poza więziennymi murami wcale nie jest bezpieczniej.

Grę na każdym kroku krępują kajdany schematu.

Fabuła spełnia swoje zadanie na poziomie podstawowym. Wprowadza w wykreowany świat i daje mi dobry powód, bym chciał z niego uciec. Niestety scenarzyści nie podjęli najmniejszej próby, by wzbudzić moją ciekawość rzeczonym uniwersum. Poza wpleceniem w dialogi kilku niezbędnych informacji i przewidywalnym wyjaśnieniem całej intrygi (serio, za rozwiązaniem zagadki czai się motyw tak boleśnie przeczołgany, że aż zęby bolą) **nie znalazło się tu nic, co dodałoby historii odrobiny pieprzu czy szczególnej głębi**, a zbierane po drodze audiologi to klasyczny plan minimum. Co gorsza, płaska i nieciekawa opowieść to najmniejszy z problemów trawiących ten tytuł.

Tabula rasa

W przypadku gier, które na starcie otrzymują na mojej liście ważności najwyższy priorytet, nie lubię sobie psuć niespodzianki. Zgodnie z dziwnym zwyczajem nie śledzę przecieków, nie oglądam materiałów przedpremierowych i zapisów rozgrywki. Nim uruchomię wyczekiwany od dawna tytuł, mam o nim zwykle bardzo ogólne pojęcie, a w mojej głowie pojawia się ciąg luźnych skojarzeń. Chcę być czystą tablicą – nieobciążony uprzedzeniami czy przesadnie rozbuchanymi nadziejami. Może właśnie dlatego nieprzerwanie wierzyłem, że The Callisto Protocol okaże się mocnym akcentem na zakończenie minionego roku. Niestety muszę stwierdzić, że to najsłabsza produkcja z tych, których niecierpliwie wypatrywałem na horyzoncie.

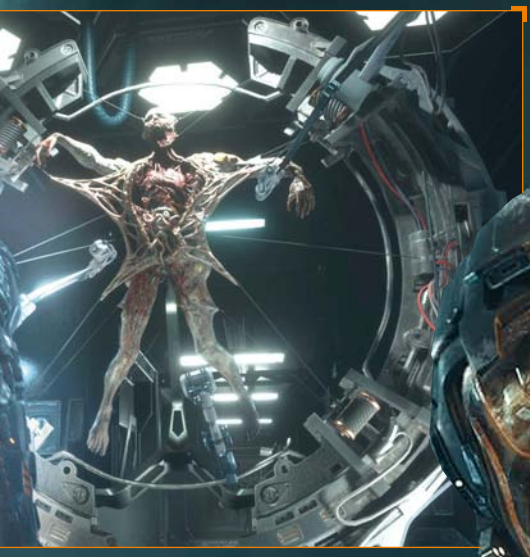
Choć to debiutancki projekt Striking Distance Studios, nie jest żadną tajemnicą, że w jego powstanie zamieszani są ludzie odpowiedzialni za legendarnego Dead Space'a, w tym Glen Schofield, producent wykonawczy pierwszej części. Nie dziwi więc zupełnie, że jego najnowsze dziecko i kultowa seria kosmicznych horrorów spotykają się w wielu punktach. Odtwórczość nie jest jednak największym grzechem tego projektu, wszak jak zrzynać, to od najlepszych.

Problem leży zupełnie gdzie indziej. Małpowanie wychodzi The Callisto Protocol co najwyżej przeciętnie, a **na polach, gdzie stara się wprowadzić coś świeżego bądź autorskiego, wypada kiepsko i potyka się o własne nogi**. To wręcz szokujące, że 15 lat temu Visceral Games potrafiło dać nam tak fantastyczną produkcję (i to chodząc na krótkiej smyczy Electronic Arts, które nie kojarzy się raczej z finansowaniem odważnych projektów), a dziś część tej samej ekipy podpisuje się pod tytułem wypełnionym szeregiem szkolnych wręcz błędów.

Prace ręczne

Masa tu rozwiązań, które dobrze wyglądały wyłącznie na papierze i w szumnych zapowiedziach, a w praniu okazują się irytujące i nieprzemyślane. System walki wręcz jest tego najlepszym przykładem, bo to w zasadzie filar, na którym oparto lwią część rozgrywki. W tym elemencie kryje się też zasadnicza różnica między wspomnianym Dead Space'em a jego nieformalnym duchowym spadkobiercą. Isaac Clarke ciął nekromorfy z dystansu, dysponując pokaźnym wachlarzem użytecznych narzędzi, tymczasem dla Jacoba broń palna jest wyposażeniem dodatkowym, które pozwoli co najwyżej dobić osłabionego już przeciwnika, względnie lekko spowolni jego szarżę. Szczególnie że **w początkowej fazie gry pukawki wydają się kompletnie nieefektywne**. Pierwszy lepszy mutant jest w stanie przyjąć na klatę dwa razy więcej pocisków niż ciosów pałką energetyczną.

I właśnie ta ostatnia jest naszym głównym narzędziem pracy. Okładając wrogów, możemy wyprowadzać słabe i silne uderzenia, które nie tylko dotkliwie ranią, ale też ucinają kończyny i kruszą głowy. Już podstawowi przeciwnicy to upierdliwie wytrzymałe bestie, a niektórych nie zniechęca nawet rozkwaszenie makówki – będą atakować tak długo, nim nie przywalimy im odpowiednią liczbę razy. Jeszcze zabawniej robi się po kilku pierwszych godzinach, kiedy mutki zaczynają... cóż, mutować. Gdy w okolicach klatki piersiowej pojawiają im się macki, pozostaje niewiele czasu na załatwienie sprawy, bo przeistoczonych w silniejszą formę znacznie trudniej



Wygląd niektórych maszkar robi wrażenie.

zatłuc. Tu pomocna bywa broń dystansowa, bo po osłabieniu delikwenta gra wyświetla celownik, co jest sygnałem, że można strzelić w jakiś newralgiczny punkt, a to daje nam szansę na szybsze załatwienie draba.

Sam przeciw wszystkim

Choć w podobnych tytułach zdecydowanie wolę strzelać, niż uprawiać zapasy w kisielu, system walki bronią białą nie wydaje się najgorszy, przynajmniej w teorii. **Pierwsze istotne niedociągnięcie wiąże się z unikami**, bo nie przypisano ich do osobnego przycisku, do czego przyzwyczaiły nas konkurencyjne produkcje. Tu wychylamy gałkę analogową w lewo bądź w prawo, co właściwie powinno być proste i intuicyjne, szczególnie że nietrudno zarejestrować moment, kiedy wróg chce wyprowadzić kontratak. Niestety nie działa to idealnie; mimo że zmieniałem położenie grzybka z odpowiednim wyprzedzeniem, nie raz i nie dwa mój bohater zbierał oklep. Dorzućcie do tego lepiącą się do postaci kamerę, która często nie po-

THE CALLISTO PROTOCOL

Górujący na nieboskłonie Jowisz wygląda niesamowicie, choć rzadko mamy okazję go podziwiać.

kazuje tego, co trzeba, a dodatkowo trzęsie się jak wieżowce w Tokio podczas przemarszu Godzilli. Sytuacji nie ułatwia również sam Jacob poruszający się jak wóz z węglem – powoli i ociężale – wyprowadzając ciosy z dużym opóźnieniem.

Ten widowiskowy, ale męczący system sprawia, że walka jest nie tyle trudna, co upierdliwa. **Gra nie wybacza błędów, ale wrogów bardzo łatwo rozpracować, bo zawsze zachowują się wedle tego samego schematu.** Różnice są symboliczne – jeden przeprowadzi dwa ataki z rzędu, inny trzy, ale po swojej serii wracają na startowe pozycje, wystawiając się na kontrę. I wszystko jakoś działa, póki stajemy w szranki z jednym przeciwnikiem. Gdy na arenę wbiega ich kilku, robi się mniej zabawnie. Nie ma tu ataków obszarowych i nie da się unikać jednocześnie uderzeń z dwóch różnych stron. Zresztą i tak nie dostrzeżemy ich w porę, bo skupiając się na jednym mutku, tracimy z oczu pozostałych, a ci nie mają w zwyczaju próżnować i czekać na swoją kolej. To murowany przepis na nadprogramowe i niesprawiedliwe zgony.

Wisienką na tym zjełczałym torcie są przeciągnięte animacje związane z leczeniem i wyborem broni. Wstrzyknięcie środka uzdrawiającego wyłącza nas z gry na kilka sekund, więc robienie tego w trakcie walki to proszenie się o dodatkowy łomot. Ułomność całego systemu widać szczególnie w przypadku bardzo kiepsko zrealizowanych starć z bossami, bo przez ich przesadzoną odporność nasz paralityczny taniec na arenie trwa nieskończenie długo. Unik, unik, cios, unik, unik, strzał. I tak do wyrzygania (wybaczcie słownictwo).

Stawiam na rozwój

Podsumujmy: stworzyli grę za ciężkie miliony, w której walka to, skromnie licząc, 90% kampanii, i nawet nie próbowali urozmaicić najtrudniejszych starć, nie znaleźli też żadnego sensownego rozwiązania dla sytuacji, gdy przyjdzie nam rozprawić się z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. A wystarczyło nieco zdynamizować bohatera, dodać przewrotki i graficznie zasygnalizować nadchodzący atak z boku lub z tyłu – nie rozwiązałoby to całkowicie problemu, ale uczyniłoby nierówne starcia mniej irytującymi.

Owszem, gra daje nam jeszcze inne możliwości, ale większość maszkar pokonujemy z bliska. A o jakich dodatkowych opcjach mowa? Możemy przez chwilę trzymać wrogów na dystans dzięki broni palnej (o ile mamy czym strzelać, bo w pierwszych godzinach amunicja jest towarem mocno deficytowym) bądź wykorzystać rękawicę grawitacyjną GRP. Przydatną w sytuacji, gdy będziemy chcieli cisnąć kreaturą w tryby wielkiego mechanizmu lub rzucić w większą zgrają wybuchowym pojemnikiem. Niestety akumulatory GRP wyczerpują się przerażająco szybko, jeśli więc nie zainwestujemy w rozwój rękawicy, będzie ona niemalże bezużyteczna.

No właśnie, rozwój. **W świecie gry rozlokowano tzw. kuźnie, czyli wielofunkcyjne drukarki 3D, które w pierwszej kolejności służą do rozbudowy wyposażenia** (pojemniejsze magazynki, większe obrażenia, silniejsze ciosy, a nawet nowe spluwy tworzone na bazie zebranych schematów), choć nic nie stoi na przeszkodzie, by wyprodukować sobie dodatkową paczkę naboi czy apteczkę. Problem może stanowić waluta, o którą trudno, a ceny najlepszych ulepszeń potrafią być zaporowe. Mamonę czy surowce znajdziemy w szafkach, skrzynkach oraz przy wrogach, najpierw jednak musimy takiego delikwenta rozdeptać (znów Dead Space się kłania).

> Męczący system walki sprawia, że ta jest nie tyle trudna, co upierdliwa.

Wehikuł czasu

Tu pojawia się kolejne archaiczne rozwiązanie rodem z wczesnego karbonu – koszmarnie mało miejsca na ekwipunek. Nim dorwiemy się do lepszego kombinezonu, będziemy mieli do dyspozycji raptem kilka slotów, które da się zapełnić po wysprzątaniu większego pokoju (szczególnie że nawet amunicja jednego typu może zająć kilka cennych miejsc miast jednego). Już w pierwszych Residentach lepiej to rozwiązano, bo nadmiar klamotów przechowywaliśmy w skrzyni w magiczny sposób przenoszącej nadprogramowe fanty do kolejnych punktów zapisu. Tu jak czegoś nie zmieścisz za pazuchą, będziesz musiał to zostawić, w dodatku raczej już po to nie wrócisz. Szkoda kilometrów dla jakiejś apteczki czy kilku pocisków, gdy zachodzi ryzyko, że po drodze stracisz więcej cennych zapasów.

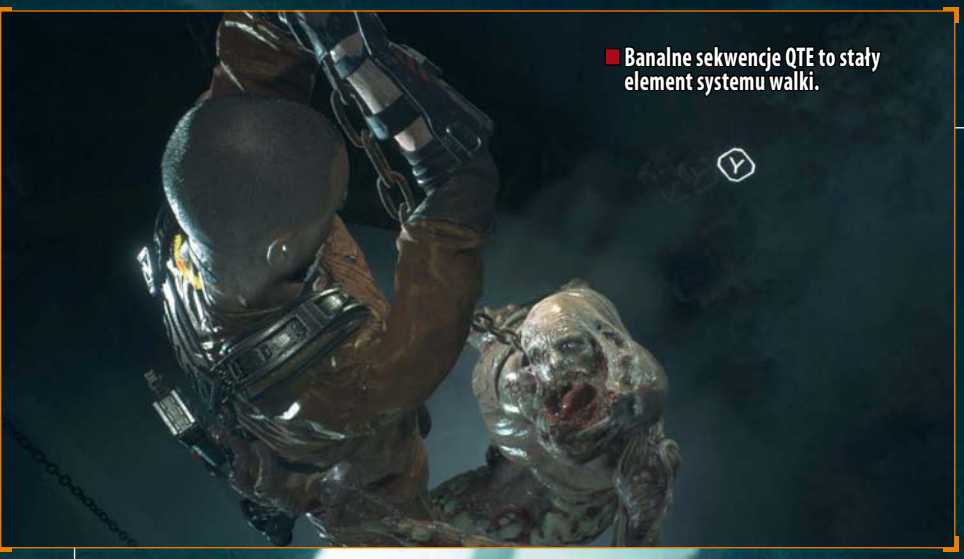
Wkurza też to, że grę na każdym kroku krępują kajdany schematu. **Brak urozmaiceń w 10-godzinnej kampanii potrafi być zabójczy**, a tu nie ma nawet jednego elementu, który choć na moment postawiłby rozgrywkę na głowie bądź tchnął w nią ożywczego ducha (jak etapy w stanie nieważkości z Dead Space'a). Owszem, w pewnym momencie walczymy ze ślepymi mutantami, więc gra zachęca do działań po cichu – eliminowanie wrogów ciosem zza pleców jest bowiem łatwiejsze i efektywniejsze. Pod koniec z kolei robi się prawdziwa rzeź i częściej do głosu dochodzi broń palna, o ile podczas poprzednich godzin skwapliwie ją rozwijaliśmy (inaczej marny nasz los). Zmienia

OKIEM NINHO

OCENA **4+**

Gra paradoks. Z jednej strony widać wysoką jakość w warstwie audiowizualnej. Z drugiej ogrom poważnych problemów The Callisto Protocol można odnaleźć już w podstawowych założeniach gameplayowych. Nie wiem, jak to wygląda u was, ale dla mnie rozgrywka jest dużo istotniejsza od szat, w które ją ubrano.

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.



Banalne sekwencje QTE to stały element systemu walki.

Futurystyczny minimalizm

Kolejnym zapożyczeniem z Dead Space'a jest diegetyczny HUD, który przenosi najistotniejsze informacje na model postaci czy broni. I tak, chip wszczepiony w kark bohatera informuje nas o poziomie zdrowia, a liczba pocisków w magazynku wyświetla się, gdy podnosimy broń do strzału. Ekwipunek również przeglądamy w podobny sposób, jak w dziele nieistniejącego już Visceral Games.

się więc poziom trudności i balans, ale nie rodzaj rozgrywki – ta od pierwszej do ostatniej minuty polega na tym samym, a „zagadki" środowiskowe sprowadzają się do wyjęcia bezpiecznika z jednego panelu i włożenia go do sąsiedniego znajdującego się kilka metrów dalej. Kreatywność ryje tu nosem o glebę.

Krew i makabra

Studio Striking Distance w jednym natomiast przoduje. Gdzie nie spojrzysz, ucięte kończyny, zakrwawione zwłoki, zmasakrowane ciała. Rasowe gore jest tu odmieniane przez wszystkie możliwe przypadki, a **widowiskowe animacje śmierci bohatera są hipnotyzująco okrutne i brutalne**. Zresztą on sam nie pozostaje dłużny swoim przeciwnikom – dzięki rękawicy GRP może nabijać wrogów na kolce, szatkować wielkimi łopatami wentylatorów i przerabiać na mielonkę w rozmaitych maszynach przemysłowych. Po każdej walce w zwarciu czerwona posoka chlupocze w buciorach, uciekają nią ściany, podłogi i sam Jacob. Mniam!

Makabryczne widoki dobrze uzupełnia menażeria wałęsająca się po ciasnych korytarzach Black Iron. **Bestiariusz nie jest zbyt różnorodny, ale odpowiednio odpychający.** Niektóre monstra przypominają nekromorfy z Dead Space'a, inne klikaczy z The Last of Us, a trudniejsze do ubicia jednostki, jak dwugłowy mutek czy finałowy boss, z powodzeniem odnalazłyby się w kolejnym Resident Evil. Przy czym mówię tylko o wyglądzie; w temacie projektowania potyczek ekipa Schofielda mogłaby się od Capcomu sporo nauczyć.

W kosmosie nikt nie usłyszy mojego marudzenia

Choć zdarzały się w minionym roku ładniejsze gry, grafika zdecydowanie może się podobać. Twórcy postawili na filmowe doznania – The Callisto Protocol jest kapitalnie oświetlone, solidnie wyreżyserowane, przerywniki płynnie przechodzą we właściwą rozgrywkę, a fantastyczny voice acting i soczysty dźwięk stanowią dobre dopełnienie wizualnych fajerwerków. Ale i tu muszę się do czegoś przyczepić, bo **mimo bardzo współczesnej oprawy i ładnych, choć niezwykle klaustrofobicznych miejscówek projekt świata bywa mocno dyskusyjny**.

Liczba ciasnych przejść czy pokoi zalanych oleistą breją jest wręcz zatrważająca. To z reguły sztuczki pozwalające wczytać kolejny fragment mapy, ale w horrorze mogą być również wykorzystane w inny sposób. Umiejętnie zaimplementowane pozwalają budować klimat, mówią: „Zwolnij i napawaj się grozą, jaką udało się nam zaszczepić w tym obrazie". Tyle że tu przegięto w drugą stronę – cały kompleks składa się z setek wąskich przesmyków i szybów wentylacyjnych, przez które czołgamy się żółwim tempem. I z drabin. Dobry Boże, ile tu cholernych drabin! Śmieszyła mnie też liczba rozmaitych krat naszpikowanych kolcami. Musieliśmy mieć na co nadziewać nieszczęśników, ale obecność podobnych konstrukcji w co drugim pomieszczeniu jest kompletnie nieuzasadniona fabularnie. To w końcu więzienie, a nie labirynt z pułapkami seryjnego mordercy. Co na to inspektor BHP?!

Z połową wad, które wymieniłem, zapewne nie miałbym tak dużego problemu, gdyby nie sztuczne pompowanie balonika przez samych twórców. **Jest tu cała masa rozwiązań wyrwanych siłą z szóstej generacji**, co zasadniczo też byłoby do przełknięcia, gdyby okazały się dobrze zaimplementowane. Wybaczę schematyzm i liniowość, zniosę płaskie postacie i pretekstową fabułę, ale ociężałość bohatera doprowadzała mnie do białej gorączki, a nieprzemyślany system walki rodził mnóstwo niepotrzebnej frustracji. Jakoś to wszystko kłóci mi się z zapewnieniami o stworzeniu pierwszej w historii produkcji AAAA. Jeśli o mnie chodzi, wystarczyło pozostać przy trzech literkach i skupić się na dopieszczaniu gry, a nie marketingowym bełkocie. |CDA|

5+

+ umiejętnie buduje gęsty klimat zaszczucia
+ solidna oprawa audiowizualna
+ sugestywnie wyglądające lokacje
+ odpychające monstra
+ bestialsko plastyczne sceny śmierci
+ system walki wręcz mógł być niezły...

– ...ale przez kilka decyzji okazał się fatalny
– praca kamery podczas starć zasługuje na osobny minus
– boleśnie schematyczna rozgrywka
– nieefektywna broń palna
– męcząca eksploracja, powolny bohater
– system ekwipunku rodem z pierwszych Residentów
– skrypty, skrypty, skrypty
– nieciekawa, oklepana historia
– groza oparta wyłącznie na tanich jump scare'ach
– wincyj szybów wentylacyjnych i drabin, wincyj!

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT EA MOTIVE WERSJA PL PEŁNA
REMAKE, HORROR, SCI-FI

DEAD SPACE™

CD-ACTION POLECA

Bawił się kończynami: **Tomasz „Ninho" Lubczyński**

Po dekadzie w próżni Dead Space powraca. I to w jakim stylu!

By zrozumieć, jak ważne dla przyszłości całej serii są jakość oraz sprzedaż tego remake'u, należy na wstępie przypomnieć dotychczasowe jej perypetie. Kiedy Visceral Games wypuściło na świat pierwszego Dead Space'a, było już studiem doświadczonym. Niemniej żadna wcześniejsza gra firmy – wówczas znanej jeszcze pod nazwą EA Redwood Shores – nie okazała się tak wielkim hitem, jak historia Isaaca Clarke'a. I nic dziwnego, skoro pomiędzy kolejnymi odsłonami cyklu Tiger Woods PGA Tour ekipa z Redwood City tworzyła produkcje na licencjach filmowych. Wspomnieć wystarczy The Godfather z 2006 roku czy egranizację trzeciej części „Władcy Pierścieni".

Szefowi studia, Glenowi Schofieldowi, marzyło się jednak stworzenie kolejnego System Shocka, do czego próbował namówić Electronic Arts – szło jak po grudzie aż do 2005 roku.

Osoby decyzyjne przekonał wówczas ogromny sukces Resident Evil 4, postawiono jednocześnie na zupełnie nową markę – i tak powstał Dead Space.

Reszta historii jest już znana wszystkim – wprawdzie początkowa sprzedaż nie zachwycała, ale ostatecznie grę uznano za sukces i developerzy otrzymali zielone światło dla drugiej części. Niestety, choć DS2 również spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem krytyków oraz

Dead Space a sprawa polska

Choć większość gry przeszedłem w angielskiej wersji językowej, to sprawdziłem również polski dubbing i okazał się on całkiem niezły. Tym bardziej szkoda, że bodaj najsłabiej wypada w nim główny bohater, który często brzmi beznamiętnie. Samemu tłumaczeniu nie mogę wiele zarzucić, jednak z niezrozumiałego powodu część napisów na pokładzie Ishimury nie została spolszczona.

Gdzie szyb wentylacyjny, tam niebezpieczeństwo.

„(...) jeśli on dziobnie cię pierwszy... Cóż, lepiej, żeby nie dziobnął".

graczy, zdecydowanie większy budżet względem poprzedniczki sprawił, że trudno było nazwać go jednoznacznie udaną inwestycją. Później nadeszła trzecia odsłona serii – i jak „jedynka" była inspirowana w dużej mierze Resident Evil 4, tak DS3 miał w zamierzeniu powtórzyć sukces kolejnych dwóch odsłon kasowej serii Capcomu. Stąd dodanie możliwości gry w kooperacji i wyraźne przesunięcie ciężaru rozgrywki w kierunku akcji. Produkcja sprzedała się słabiej, w wyniku czego EA pogrzebało serię na dekadę, a pięć lat temu ostatecznie zamknęło studio za nią odpowiedzialne.

> Po czasie strach się gdzieś ulatnia, ale pozostaje gęsta atmosfera.

Teraz **Dead Space powraca w formie remake'u, a wraz z nim nadzieje na wznowienie marki**. Wszystko zależy od dwóch rzeczy – jakości samej gry oraz jej sprzedaży. W tej drugiej kwestii mogę jedynie wróżyć z fusów (choć dane dotyczące jednocześnie grających na Steamie pozwalają na ostrożny optymizm), co do pierwszej natomiast jestem w stanie stwierdzić z pełną odpowiedzialnością: to powrót, na jaki ta seria zasługuje.

Z szacunkiem do klasyki

Już po ograniu pierwszych trzech rozdziałów podczas przedpremierowego londyńskiego pokazu prasowego wiedziałem, jak dużą wagę przykładano do zachowania ducha produkcji sprzed lat. Twórcy odrobili zadanie domowe, doskonale zdając sobie sprawę z tego, co było siłą Dead Space'a w 2008 roku, a co nie działało, jak należy. Wzięli również pod uwagę upływ czasu i to, że niektóre rozwiązania mające sens przed 15 laty niekoniecznie sprawdzą się dzisiaj. Nie obawiano się więc zmian, a także dodania nowych rzeczy, dopóki wpisywało się to w DNA dzieła Schofielda i spółki. Bodaj największym osiągnięciem deweloperów z EA Motive jest fakt, że **jeśli ostatni raz graliście w DS-a przed dekadą, to po odpaleniu remake'u możecie mieć wrażenie, że dokładnie tak zapamiętaliście oryginał**. Dopiero zestawienie obu wersji pokazuje zakres zmian (a przy okazji podkreśla, że pierwowzór wciąż nieźle się trzyma!). Niemniej wspomniane wrażenie to największa pochwała wobec dowolnego remake'u – zachowanie esencji klasyka sprzed lat przy jednoczesnej jego rozbudowie i poprawieniu tego, co nie działało. Bez dwóch zdań to wciąż ten sam Dead Space. Tyle że lepszy.

Przyjrzyjmy się choćby miejscu akcji gry – planetołamaczowi USG Ishimura. Twórcy na bazie plików z 2008 roku odtworzyli statek zupełnie od nowa, zmieniając architekturę tak, by struktura okrętu stała się logiczniejsza. To zadanie nie było o tyle istotne, że w oryginale każdy rozdział zaczynał się i kończył w wewnętrznym pociągu kursującym po całej powierzchni Ishimury – kolejny przystanek oznaczał w tym przypadku wczytanie innej mapy bez możliwości powrotu do poprzednich lokacji. Gdy wspomniane mapy próbowano w EA Motive pozbierać do kupy, szybko okazało się, że nie są spójne i nie tworzą jednolitej całości. **W remake'u postawiono natomiast na półotwarty świat** – każdą eksplorowaną wcześniej stację można odwiedzić ponownie, co ma również uzasadnienie w rozgrywce. Przebudowano więc szereg lokacji i dorzucono zupełnie nowe, z zastrzeżeniem, by statek wciąż przypominał ten zapamiętany przez miliony graczy. A ponadto dodano planetołamaczowi – nieco brakującego mu w pierwowzorze – rozmachu. Teraz czuć ogrom Ishimury – weźmy choćby sekwencję otwierającą: z miejsca, w którym zakończyło się twarde lądowanie USG Kelliona, do wejścia na właściwy pokład gracz musi pokonać kilkukrotnie większą odległość.

Isaac ma głos

Wspomniane zmiany, a w szczególności umożliwienie backtrackingu, wiążą się bezpośrednio z jedną z dużych nowości remake'u – modułem intensywności. Ma on sprawiać, że **nawet podczas przemierzania tych samych korytarzy możemy natknąć się na niespodziewane zdarzenia** – kombinacji tychże jest 1200. Czasem przywita nas buchająca para czy wypadający z trzaskiem szyb wentylacyjny, innym razem atak kilku nekromorfów. Nekromorfów, które nigdy nie były równie obrzydliwe i przerażające. Odstrzeliwanie im kończyn okazało się tym bardziej satysfakcjonujące, że każde trafienie obiera je z mięsa aż do kości, nim ta odpadnie w końcu, pozbawiając przeciwnika jednego z argumentów w walce z głównym bohaterem.

Ten również przeszedł sporą metamorfozę – nie tylko zmienił rysy twarzy, ale

Coś dla wrażliwych

Wśród wielu ułatwień dostępu, które zaimplementowano w grze, znalazła się możliwość ukrycia scen wyjątkowo drastycznych – śmierci (w tym Isaaca) czy przemiany ludzi w nekromorfy. Przed tego typu sekwencją w prawym górnym rogu pojawia się ostrzeżenie, a gdy nadchodzi właściwy czas, niepokojące obrazy zostają zamazane. To ciekawy pomysł, choć trochę go nie rozumiem. Po pierwsze wciąż słyszymy krzyki mordowanych, a po drugie – i chyba istotniejsze – gra jest wypełniona równie brutalnymi momentami, których wyblurować nie sposób.

Pecetowcy graczami drugiej kategorii

Dead Space wpisuje się w bardzo niepokojący trend związany z jakością gier AAA na PC. Duże studia skupiają się przede wszystkim na wersjach konsolowych, zdecydowanie istotniejszych biznesowo. Dlatego podczas przechodzenia remake'u na PS5 nie uświadczyłem choćby jednej dziesiątej problemów, które mieli pecetowcy. Powszechne było zbyt późne doczytywanie otoczenia oraz nekromorfów, co powodowało, że przeciwnicy pojawiali się znikąd, pecetowcy musieli znosić także glitche i okazjonalne crashe. Co więcej, w wybranych miejscach gracze softlockowali się, bo nie zespawnował się kluczowy przedmiot. Z tej perspektywy nawet słaba optymalizacja portu PC (co również stało się już skandaliczną normą) zdaje się błahostką.

też nauczył się mówić. W oryginale nie wypowiadał ani słowa, co w założeniu miało pomóc graczom utożsamić się ze sterowaną postacią, a w moim odczuciu wypadało często zwyczajnie głupio. Miałem jednak obawy, że EA pójdzie o krok za daleko i inżynier systemowy Isaac Clarke stanie się jednym z tych protagonistów, którym buzia się nie zamyka i muszą skomentować każde wydarzenie w grze. Nic bardziej mylnego – bohater nie gada stale do siebie, nie podpowiada, jak wykonać konkretne zadanie, a wszystkie jego kwestie wypadają naturalnie. Za udaną trzeba również uznać próbę uporządkowania historii pierwszej części tak, by lepiej spinała się z kolejnymi odsłonami. W tym celu **zdecydowano się na kilka zmian fabularnych, a także na dodanie szeregu zadań pobocznych zdecydowanie rozbudowujących lore gry**. Uspokajam jednocześnie – pomimo różnic opowieść kończy się niemal identycznie jak w 2008 roku.

Zupełnie inaczej rozgrywa się natomiast większość misji, na które narzekali fani Dead Space'a (z celowniczkowym programowaniem dział niszczących asteroidy na czele), podobnie jak wszystkie

Znienawidzone fragmenty celowniczkowe zostały w remake'u całkowicie zmienione.

sekwencje w zerowej grawitacji. **W remake'u, niczym w „dwójce" i „trójce", mamy pełną kontrolę nad poruszaniem się w stanie nieważkości.** Działa to dużo lepiej niż rozwiązanie zastosowane przed 15 laty i jest to stwierdzenie wspólne dla wielu nowości zaproponowanych przez EA Motive.

Miotacz ognia w remake'u w końcu okazał się użyteczny...

...zresztą jak każda broń – na screenie laser stykowy w użyciu.

Dobrze wygląda, jeszcze lepiej brzmi

Kiedy parę miesięcy temu wróciłem do oryginalnego Dead Space'a, uderzyło mnie to, jak dobrze wciąż się prezentuje. **Upływ 15 lat poczułem dopiero, gdy odpaliłem remake, który wygląda świetnie, szczególnie pod względem detali i fenomenalnej gry świateł.** Sprawia to, że Ishimura z 2008 roku wydaje się mocno sterylna i pusta. Twórcy wycisnęli maksimum z silnika Frostbite, choć nie obyło się bez problemów na premierę. O źle działającym porcie pecetowym wspominam w ramce, jednak na PS5 bodaj największym problemem okazały się niskie rozdzielczości zaciemnionych tekstur, czego winowajcą był Variable Rate Shading (co w momencie, gdy czytacie te słowa, zostało już naprawione – po prostu zrezygnowano z VRS całkowicie). Oczywiście tytuł EA nie może równać się pod względem graficznym z The Callisto Protocol, jednak różnica pomiędzy trybem wydajności i jakości nie jest aż tak duża, jak w produkcji Striking Distance Studios.

W ramach ciekawostki muszę nadmienić, że to jeden z niewielu tytułów, w które dobrze grało mi się w 30 klatkach na sekundę. Dopiero bezpośrednie porównanie z performance mode ukazywało różnicę w płynności. Quality mode okazał się jednak na tyle przyjemny, że zdarzyło mi się parokrotnie zapomnieć wrócić do trybu z wyższą liczbą fps-ów przez godzinę czy dwie. **4K, 30 klatek i ray tracing równały się bardziej filmowemu doświadczeniu idealnie pasującemu do Dead Space'a.**

Atmosferę potęguje niemal perfekcyjne udźwiękowienie. Nie mam na myśli jedynie odgłosów otoczenia, genialnego soundtracku i voice actingu, którym nie jestem w stanie nic zarzucić. Choć te

OKIEM SIEKIERY

OCENA **8**

Dead Space to solidny remake, który z jednej strony przypomina pierwowzór, z drugiej zaś wprowadza mnóstwo subtelnych zmian czyniących grę bardziej współczesną. EA Motive porządnie odrobiło zadanie domowe, jeśli jednak dobrze znasz oryginał z 2008 roku, poczekaj z zakupem na spore przeceny.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

Wśród screenów nie mogło zabraknąć kultowej sceny.

Pierwsze spotkanie z nekromorfami to wciąż spore przeżycie.

wszystkie elementy wypadają świetne, to największe brawa należą się zespołowi odpowiedzialnemu za design audio. Abstrahując od tego, że Ishimura to nieustannie buczący i skrzypiący „żyjący" statek, **dawno nie spotkałem się z tak dobrze zaprojektowanym dźwiękiem przestrzennym**. W remake'u często coś słyszymy, nim pojawi się to na ekranie, a odgłosy niosą się tu w realistyczny sposób jak rzadko kiedy w grach. Czasem są to trzaskające drzwi, innym razem przemykający w wentylacji nekromorf – cokolwiek by to było, ze słuchawkami na uszach mógłbym lokalizować źródło z zamkniętymi oczami. Mieszając to z ambientem, okazjonalną muzyką, a także drobnymi detalami – jak słyszalne bicie serca Isaaca przy wysiłku – twórcy oferują nam udźwiękowienie najwyższej klasy. Zdziwię się, jeśli Dead Space nie zdobędzie kilku nagród w tej kategorii.

Klimatycznie, ale czy strasznie?

To głównie dzięki stronie audiowizualnej EA Motive podołało odtworzeniu opresyjnej atmosfery, którą znamy z oryginału. Powiem więcej: za sprawą modułu intensywności momentami udało się ją podkręcić. **Pierwsza godzina na Ishimurze jest więc jeszcze mocniejszym przeżyciem niż przed laty.** Jednocześnie wierność wobec wersji z 2008 roku sprawiła, że relatywnie szybko przestałem się bać. Jeżeli nie działają na was jump scare'y, groza opuści was równie niepostrzeżenie, co mnie (nawet w przypadku, jeśli nie graliście w pierwowzór). Więcej o tym, dlaczego DS nie jest jedną z najstraszniejszych produkcji w historii, piszę jednak w felietonie w tym wydaniu CDA, więc nie będę rozwijał tej kwestii tutaj.

Dodam jedynie, że to niewielki problem, bo rozgrywka broni się przez całą grę. Twórcy zmienili nie tylko sposób, w jaki pozyskujemy uzbrojenie – teraz znajdujemy je na statku, nie kupujemy w sklepie – ale też balans, alternatywne tryby strzelania i drzewka rozwoju. Dzięki temu **piła plazmowa przestała jawić się jako jedyny właściwy wybór podczas przemierzania planetołamacza, obecnie każda broń jest użyteczna**.

Tworzy to spore pole do eksperymentowania i ogromnie wzbogaca pętlę rozgrywki. Szczególnie że wciąż bardzo ważną rolę odgrywa moduł stazy pozwalający na użycie telekinezy, a także spowolnianie przeciwników. Nic nie stoi na przeszkodzie, by po odstrzeleniu kończyny rzucić nią w nekromorfa i przyszpilić go za jej pomocą do ściany. Możemy też wykorzystać fakt, iż pistolet linowy wystrzeliwuje wiązki laserowe, i przytwierdzić jedną z nich do jakiegokolwiek obiektu, następnie podnieść go i wykorzystać w formie broni. Mógłbym wymieniać jeszcze długo, jednak pewnie już rozumiecie, jak bardzo takie podejście do rozgrywki wydłuża życie remake'u po pierwszym ukończeniu. Podobnie zresztą jak to, iż najwyższy poziom trudności oznacza permadeath – gdy zginiemy, możemy kontynuować na hardzie lub rozpocząć kampanię od nowa – a ukończenie remake'u w NG+ (po spełnieniu pewnego warunku) odblokowuje alternatywne zakończenie.

> To remake bliski ideałowi i niemal równie dobra gra.

Remake idealny?

Wierność i zachowanie ducha pierwowzoru przy stworzonej od podstaw, świetnej oprawie audiowizualnej. Poprawa rzeczy, które nie działały w oryginale (również fabularnie) lub nie zestarzały się najlepiej, przy jednoczesnym dodaniu zupełnie nowej zawartości. To wszystko składa się na obraz remake'u bliskiego perfekcji. Dlaczego bliskiego? Diabeł tkwi w szczegółach – wprawdzie zadania poboczne rozbudowują lore gry, ale wymagany przy nich backtracking jest w moim odczuciu niedostatecznie wynagradzany. Dlatego choć ucieszył mnie fakt, iż przejście gry zajęło mi około 20 godzin, to jednocześnie konieczność biegania do raz odwiedzonych miejsc po jakimś czasie nuży. Nie poprawia tego wspominany wyżej moduł intensywności, gdyż nie zawsze działa on tak, jak powinien, i zdarza się, że przez parę minut przemierzamy pusty statek.

Dodajmy do tego drobne problemy techniczne, glitche i nieszczęsny VRS na PS5, a dostaniemy obraz gry świetnej, ale nie idealnej. Nie zmienia to jednak faktu, że to jeden z najlepszych remake'ów w historii – śmiało **można postawić go obok nie tylko nowej wersji Resident Evil 2, lecz także niemal doskonałego odświeżenia Resident Evil 1** (wydanego na GameCube'a, choć w wersję HD możecie zagrać na wszystkich współczesnych platformach). W związku z tym nie wyobrażam sobie obecnie powrotu do DS-a z 2008 roku – choć nie umniejszam jego wyjątkowości, to remake jest aktualnie najlepszym sposobem, by przeżyć historię Ishimury i Isaaca Clarke'a. A dotychczasowy odbiór gry przez recenzentów i fanów pozwala wierzyć, że produkcja odniesie sukces komercyjny, co otworzy przed EA Motive możliwość nie tylko odnowienia kolejnych części, ale też – kto wie – może nawet stworzenia czwartej odsłony.

To świetna wiadomość dla fanów zarówno serii, jak i całego gatunku. Przetarcie szlaków przez Electronic Arts **może zachęcić innych do inwestycji w niszę, jaką w ostatnich latach stał się survival horror**. Choć studia indie bardzo dobrze wypełniły tę lukę, to chyba żaden fan interaktywnej grozy nie obraziłby się, gdyby miał do dyspozycji więcej produkcji wysokobudżetowych. A już na pewno takiej jakości jak remake Dead Space'a. |CDA|

9

+ wierny pierwowzorowi
+ większość zmian na duży plus
+ lepiej zbalansowane bronie
+ fenomenalna rozgrywka
+ doskonałe udźwiękowienie
+ świetna gra świateł i oprawa graficzna
+ gęsta atmosfera

– jump scare'y starszą tylko do pewnego momentu
– z czasem backtracking nuży
– na PS5 okazjonalnie niskie rozdzielczości tekstur i glitche

PLATFORMA PC PRODUCENT TRISKELL INTERACTIVE WERSJA PL BRAK
CITY BUILDER, REMAKE

PHARAOH
A NEW ERA

Doświadczył zemsty faraona: **Mac Abra**

Grałem w Faraona namiętnie w 1999 roku, gdy się ukazał. Kiedy daliśmy tę grę w 2015 w pełnej wersji w CDA, odpaliłem ją w ramach testu... i wsiąkłem na długie godziny. W 2023 dostałem do recenzji remake. Zatarłem ręce, aż swąd poszedł, odpaliłem i...

Na początek: jeśli pierwotna wersja Faraona jest ci obca, sugeruję, abyś najpierw zajrzał(a) do ramki i wtedy powrócił(a) do lektury. Resztę zapraszam do kolejnego akapitu.

Pharaoh: A New Era to „podstawka" z 1999 roku scalona z dodatkiem Kleopatra: Królowa Nilu, czyli w sumie 53 misje i jakieś 100 godzin (!) zabawy w kampanii i samodzielnych scenariuszach (a jest jeszcze tryb sandbox). **To pełnoprawny remake – gra została stworzona od nowa na silniku Unity.** A to dlatego, że jej kod źródłowy zaginął w dość niejasnych okolicznościach w 2004 roku, gdy studio Impressions Games zakończyło swój żywot. (Podobny los spotkał Cezara III oraz Zeusa: Pana Olimpu).

Zacznijmy od tego, co w Nowej erze nie zmieniło się wcale lub zmieniło się nieznacznie. Jest to nadal **rozbudowany city builder, który nie bierze jeńców**. Nie dajcie się zwieść kilku pierwszym misjom pełniącym funkcję samouczka – zaraz potem zostaniecie rzuceni na głęboką wodę. Co prawda gra jest łatwiejsza od pierwowzoru, bo zawiera menu, w którym można sobie nieco umilić życie, eliminując część zdarzeń losowych, upraszczając rozmaite mechanizmy (da się np. zablokować starzenie się mieszkańców) czy nawet włączając cheaty, ale i tak lekko wcale nie będzie!

Zmiany na lepsze

Jedną z wkurzających mnie w oryginale rzeczy był system werbowania robotników do konkretnego zadania. Chodzi mi o rekruterów łażących od domu do domu w poszukiwaniu kogoś, kogo da się zapędzić do pobliskiej budowy. Teraz wystarczy połączyć ją z siecią miejskich dróg, a bezrobotni sami z siebie przyjdą, gdzie trzeba. Jezu, jak fajnie i prosto! Jeśli jednak wolicie stare rozwiązanie, **przewidziano możliwość cofnięcia tej i niektórych innych zmian wprowadzonych w remake'u**.

Podoba mi się również nieobecny wcześniej wskaźnik, który pozwala przewidzieć czas i intensywność kolejnego wylewu Nilu. Świetnym pomysłem jest także możliwość używania opcji kopiuj-wklej przy stawianiu budynków.

Tryb „płaskiego miasta" zamiast rotacji mapy? Może być.

Zmiany kontrowersyjne

Zacznijmy od tej mało ważnej, czyli nowej grafiki, teraz w 4K i dostosowanej do monitorów panoramicznych. O ile do budowli i monumentów uwag nie mam, o tyle już sami Egipcjanie zdają mi się przedstawieni dość... infantylnie. Narysowani są w nieco komiksowym stylu kojarzącym się raczej z rozmaitymi mobilkami, a nie skomplikowaną grą ekonomiczną. Przeszkadza to jednak głównie przy dużym zoomie i można się do tego dość szybko przyzwyczaić.

PHARAOH

City builder z 1999 roku osadzony w realiach starożytnego Egiptu. Wbrew tytułowi nie wcielamy się w faraona (acz możemy nim zostać), a w jednego z jego wysoko postawionych sług. Akcja gry obejmuje całą – kilkunastowiekową! – historię kraju, począwszy od czasów predynastycznych, na schyłku niezależnego państwa kończąc. Zadaniem gracza jest zbudowanie potęgi Egiptu poprzez wznoszenie coraz większych osad, a potem miast pełnych świątyń i monumentów (piramidy!). Jak w każdej tego rodzaju produkcji, mamy tu mechanizm skomplikowanych zależności ekonomiczno-politycznych wzbogaconych dodatkowo o wątek religijny (liczny egipski panteon ma sporo do powiedzenia). Zarządzamy ludźmi, tworzymy rozmaite struktury, walczymy z najeźdźcami, przeciwdziałamy skutkom klęsk żywiołowych, no i nieustannie spełniamy kolejne życzenia faraona żądającego rozmaitych dóbr. Gra jest niełatwa, ale cholernie satysfakcjonująca.

Menu wygląda nowocześniej, ale jest mniej przyjazne niż w starej wersji gry.

Jeśli grafika wam nie przeszkadza, zainwestujcie w starą wersję gry.

Nie ma też obecnej w pierwowzorze możliwości rotacji kamery, choć przyznam, że nowa opcja „wypłaszczenia" miasta nieźle to rekompensuje. Dziwi za to, że zlikwidowano bardzo przydatną minimapę (ponoć ma się pojawić w jednym z kolejnych patchów). Przearanżowany soundtrack oparto na starych tematach – czy brzmi lepiej, czy gorzej, to już kwestia gustu. Skrytykować muszę za to ciszę, jaka panuje w miastach zamiast gwaru tętniących życiem metropolii z oryginału, a także brak polskiej wersji językowej – w 1999 dostaliśmy nawet rodzimy dubbing! Co jak co, brak spolszczenia w tak wymagającej grze jest znaczącą wadą.

Dalej: **choć dawny interfejs wyglądał na skomplikowany (hieroglify!), w praktyce był przyjaźniejszy niż ten nowy, „ulepszony"**. Bo gdy już człowiek ogarnął, co oznacza każdy ze znaków w głównym menu, problem znikał – po kliknięciu np. w hieroglif odpowiadający za budowanie widzieliśmy nazwy dostępnych struktur. Proste i jasne. Teraz po wybraniu odpowiedniej ikonki rozwija się słupek (czasem z podsłupkami) małych, niezbyt czytelnych i podobnych do siebie kolejnych ikon.

Zmiana na gorsze

W starym Faraonie irytowało mnie arcyupierdliwe prowadzenie walki. Dokonano w tym zakresie znaczących poprawek... i wcale nie jest lepiej – wręcz przeciwnie! Wojna toczy się teraz na osobnym ekraniku. Widzimy oddziały wyglądające gorzej niż te, które pamiętam z The Ancient Art of War z 1984 roku (!), do tego nie mamy już na działania żołnierzy najmniejszego wpływu. Pozostaje nam tylko patrzenie, jak ścierają się z wrogiem. Trup się ściele, ale paski zdrowia obu armii tego nie pokazują – nie zmieniają się przez całą bitwę! Dopiero po pojawieniu się ekranu podsumowania możemy zobaczyć, kto kogo pokonał i jakie straty poniósł.

Bitwa... zieeew... fascynująca...

Jest to niemal równie ekscytujące, co patrzenie, jak schnie farba na ścianie. Dlaczego nie da się od razu wyświetlić wyniku starcia? Zresztą czy wygrywamy, czy przegramy, i tak nie ma to specjalnego znaczenia. W przypadku naszej porażki wrogowie zwykle coś tam złupią, coś tam spalą i sobie pójdą, ale poniesione straty są często mniejsze niż te przy losowej klęsce żywiołowej... Szczerze mówiąc, **walka – a już szczególnie w tej formie – wydaje się w tej grze tak potrzebna, jak mumii kadzidło**.

Epidemia! Faraon kazał zamknąć wszystkie piramidy!

Babole, glicze, wtopy

Nowy kod oraz pośpiech wywołany chęcią wydania gry na czas to przepis na masę rozmaitych niedoróbek. I faktycznie nie brakuje ich w remake'u. Nie są co prawda z gatunku tych, co uniemożliwiają zabawę, ale krwi potrafią napsuć. Tu – z braku miejsca – wymienię tylko kilka przykładów. I tak ekran celów wyświetla... podsumowanie misji. Za to ekran powiadomień pokazuje jej cele. Co więcej, można owe informacje niechcący skasować – bez możliwości ich odzyskania. W efekcie nie wiadomo, co zrobić, aby zaliczyć scenariusz! Czasem nie otrzymujemy ważnych komunikatów, czasem zaś przychodzą takie wręcz od czapy, np. mieszkańcy narzekają na podatki, choć obniżyłem je do połowy domyślnej stawki. Nie zawsze działają (lub działają wybiórczo) stawiane przez nas „ograniczniki ruchu". Pałac i dom poborcy, w pobliżu których przezornie wybudowałem aż cztery posterunki policji, okradziono mi w sumie cztery razy w ciągu trzech minut! I takich **upierdliwych babolków jest w grze znacznie więcej, podobnie jak rozmaitych gliczy**.

Cóż mogę powiedzieć na koniec... Wiadomo, że fajnie odpalić starą grę, która wykorzystuje możliwości współczesnego sprzętu. Tyle że w tym przypadku płacimy za to ok. 100 zł, a w pakiecie otrzymujemy masę mniej lub bardziej wkurzających niedoróbek. Większość zapewne zostanie szybko załatana, jasne, i za dwa-trzy miesiące Faraon stanie się dużą lepszą grą. A przecież nawet w obecnym stanie to nadal wciągający city builder. Ale jeśli rozpikselowana grafika w rozdzielczości 800×600 wam nie przeszkadza, lepiej odpuśćcie sobie tę „nową erę" i zainwestujcie w starą wersję gry wraz z dodatkiem (bez problemu chodzą na współczesnych systemach i kosztują w sumie o połowę mniej). Stare jest (wciąż) piękne! |CDA|

OKIEM PERZIEGO

OCENA **7**

Pharaoh: A New Era spełnia oczekiwania graczy co do odnowionych klasyków. Nowa szata graficzna jest piękna, ale niepozbawiona charakterystycznego stylu. Płynniejsze animacje tylko potęgują pozytywne wrażenia z zabawy. To wciąż wciągająca i wymagająca rozgrywka – Triskell Interactive dobrze poradziło sobie z odświeżeniem kultowego tytułu.

Recenzję autorstwa Michała „Perziego" Perzanowskiego znajdziesz na cdaction.pl.

6+

+ „podstawka" + dodatek w jednym
+ grafika w 4K
+ parę dobrych zmian
+ menu konfiguracyjne
+ nadal fajnie się w to gra

− grafika jest miejscami infantylna
− brak spolszczenia
− walka ssie!
− sporo irytujących babolków
− stara wersja jest lepsza i tańsza

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT RYU GA GOTOKU STUDIO WERSJA PL BRAK
YAKUZA, AKCJA, JAPONIA

LIKE A DRAGON: ISHIN!

CD-ACTION POLECA

Wciąż nie ma dość: **Witold**

Wszyscy lubimy remaki, które pozwalają nam poczuć się, jakbyśmy znów grali w coś po raz pierwszy. Ale najlepszy remake to taki, dzięki któremu faktycznie możemy w coś zagrać pierwszy raz.

Dla fanów i graczy śledzących branżowe doniesienia nie będzie to zaskoczeniem, ale wypada od tego zacząć: Like a Dragon: Ishin! nie jest czymś całkowicie nowym. **To odświeżenie ciepło przyjętego spin-offu Yakuzy** (zagubionych w miszmaszu nazw zapraszam do ramki „Yakuza: Ishin!"), z którym mogliśmy się zapoznać w 2014 roku. A właściwie moglibyśmy, gdyby Sega nie uznała osadzonego w realiach XIX-wiecznej Japonii tytułu z umiarkowanie wtedy popularnej na Zachodzie serii za niewart przeniesienia poza granice ojczystego kraju. Trudno się dziś o to boczyć, szczególnie że dziewięcioletni poślizg tylko się grze przysłużył, a my dzięki poczynionym w remake'u zmianom mamy szansę poczuć się, jakbyśmy grali w zupełnie nową produkcję.

Zagraj to jeszcze raz, Kiryu

...No dobra. Jeżeli jesteście weteranami cyklu, doskonale wiecie, że nie ma czegoś takiego jak „zupełnie nowa Yakuza", bo wszystkie kolejne gry Ryu Ga Gotoku Studio współdzielą bardzo, bardzo wiele elementów (począwszy od lokacji, przez questy poboczne czy minigry, na rozwiązaniach fabularnych skończywszy). I choć tym razem nie trafiamy do Kamurochō, a zupełnie egzotycznego dla graczy Kyo tuż przed zmierzchem siogunatu, fani nawet przez moment nie poczują się tu zagubieni. Nie tylko za sprawą mechaniki, do której przyzwyczajali się przez lata, ale też... dzięki znajomym twarzom. Jakkolwiek dziwnie by to brzmiało, **główni bohaterowie (zresztą nie tylko oni) pożyczyli swoje wizerunki oraz charaktery od postaci z „właściwej" serii**. I nie, nie ma tu mowy o żadnych przodkach – po prostu autorzy uznali, że mając pod ręką taką chmarę sprawdzonych aktorów, żal ich nie wykorzystać (a od 2014 doszły przecież jeszcze Yakuza 0 czy „siódemka" – owszem, ich przedstawicieli też tu spotkamy).

Kyo ma tyle uroku, że nie zatęsknicie za neonami Kamurochō.

Efekt jest jednak świetny. Sprawdzona obsada radzi sobie bardzo dobrze, a długoletni fani dostają zupełnie nowy wymiar fabularnych doznań: „fałszywe rozpoznania". Zrozumiecie, co mam na myśli, gdy kamera w końcu ukaże wam twarz postaci, z którą próbowaliście spotkać się od paru rozdziałów, i zdumieni krzykniecie: „...Nani?!", a potem zdacie sobie sprawę, że to inna gra, inny bohater i tak naprawdę nie macie prawa być zaskoczeni. Ale jeżeli nie mieliście wcześniej styczności z Yakuzą, nic się nie martwcie – ominie was co najwyżej ułamek zabawy. Wciąż za to dostaniecie

Yakuza: Ishin!

Choć przez 17 lat kolejne dzieła Ryu Ga Gotoku Studio znaliśmy na Zachodzie jako Yakuzy, seria – począwszy od Ishin! – zwać się ma Like a Dragon. Dla japońskich fanów nie jest to jednak nic nowego – wszystkie gry nosiły tam zawsze tytuł Ryu ga Gotoku, co po angielsku oznacza właśnie „like a dragon" (z ciekawostek: studio pod swoim obecnym mianem funkcjonuje dopiero od 2011 roku). W tekście pozwoliłem sobie pozostać jednak przy „Yakuzie", gdy odwołuję się do samego cyklu, bo Like a Dragon wciąż kojarzy nam się chyba przede wszystkim z „siódemką".

historię tak zakręconą i pełną zwrotów akcji, że z radością przywitacie możliwość pauzowania podczas filmików, by układać sobie w głowie wszystkie wątki.

Pomieszanie z poplątaniem

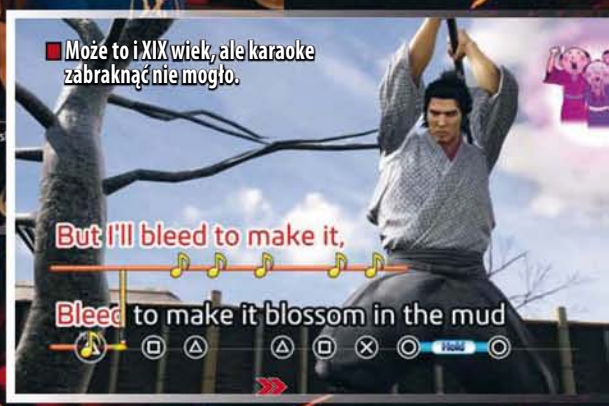
Wydawałoby się, że uczynienie głównych aktorów dramatu z postaci historycznych ostudzi nieco scenariuszowe zapędy twórców. W końcu ile można namieszać w dobrze znanych (przynajmniej Japończykom) dziejach upadku siogunatu i restauracji władzy cesarskiej?

Cóż, nie mam pojęcia, bo moja wiedza w tym temacie jest prawdopodobnie równie ogólnikowa, jak wasza, ale na podstawie Ishin! mogę stwierdzić jedno: **albo Ryu Ga Gotoku Studio zupełnie nie przejmowało się faktami, albo Japonia w latach 60. XIX wieku była najciekawszym miejscem na Ziemi**. Czego tu nie ma? Zdrady, podwójne zdrady, poszukiwanie zemsty, sekretne tożsamości, zderzenie tradycji z nowoczesnością, wielka polityka, mała polityka, osobiste ambicje i żelazne zasady, patriotyzm, przysięgi, długie przemowy, miłość, przyjaźń, honorowe pojedynki, braterstwo... Jeżeli innym grom developerów zdarzało się przekraczać granicę „nie no, w to nie uwierzę", to tutaj twórcy od pewnego momentu non stop na niej balansują, ale ani razu – co może jest zasługą burzliwych realiów historycznych – nie stają po niewłaściwej stronie.

Za to, zwłaszcza na początku, nie zawsze radzą sobie z dawkowaniem przekazywanych informacji. W pierwszym rozdziale w ekspozycyjnych dialogach starają się wytłumaczyć nam, kto jest kim i dlaczego zawiązanie akcji ma być dla Sakamoto Ryōmy, w którego się wcielamy, takie istotne. A przez następne godziny wręcz zasypują nas kilkudziesięcioma postaciami istotnymi (choć czasem tylko pozornie) dla fabuły. Jednak jakimś cudem – to magia znana chyba jedynie temu studiu – zaczynamy orientować się w tej gęstej sieci zależności. **Wszystko to niekiedy wydaje się przytłaczające, ale twórcy prezentują historię z takim wdziękiem i pewnością siebie**, że po czasie nie jest to większym problemem. No, chyba że akurat zamiast jednego z cudownie zrealizowanych filmików oglądamy kolejny z rzędu długawy dialog na silniku gry – w takich przypadkach zdarzało mi się nieco narzekać na rozwlekłość scenariusza.

Sztuka rozpraszania

Ale, ale – nie trzeba być znawcą Yakuz, by wiedzieć, że nie tylko o główny wątek tu chodzi. Nie bez powodu właściwie w każdym rozdziale fabuła zmusza nas choć raz do przebieżki z jednego końca miasta na drugi (acz mamy opcję szybkiej podróży palankinami – tutejszymi taksówkami). Mimo że w teorii taka wyprawa powinna trwać do dwóch minut, w praktyce nierzadko do celu docierałem po dwóch godzinach. Nie da się bowiem minąć obojętnie tych



To idealna Yakuza na start. Nawet jeżeli nazywa się Like a Dragon.

wszystkich misji dodatkowych, aktywności pobocznych czy kradnących czas minigier. Możemy gnać do zwierzchników z informacjami mającymi zmienić losy całego narodu, ale przecież nie odpuścimy sobie obstawienia pewniaczka w wyścigach kogutów(*). Jesteśmy o krok od rozwiązania tajemnicy, która przywiodła nas do Kyo? Super, niech sprawa poczeka, najpierw trzeba

Walka jest tu przyjemna jak w żadnej innej części serii.

wysłuchać opowieści sąsiadki zadręczającej swoim nieznośnym gadulstwem wszystkich okolicznych mieszkańców (i powodzenia w przeklikiwaniu dialogów – na końcu kobieta robi mały quiz, sprawdzając, czy uważaliśmy).

Nie raz, nie dwa łapałem się na tym, że właściwie nie pamiętam, co się dzieje w wątku głównym – tak pochłaniało mnie gotowanie udonu w zaprzyjaźnionej knajpce, łowienie ryb, rąbanie drewna itp. Takich drobnych **aktywności-rozpraszaczy jest tutaj mnóstwo**, a wszystkie pozwalają nam albo odrobinę zarobić, albo zdobyć przydatne przedmioty, albo nawiązać relacje z poszczególnymi mieszkańcami miasta – przeważnie jednak wciągają same z siebie, ponieważ zrealizowane zostały w formie prostych minigier, w których aż chce się dojść do perfekcji. Przy tym nie zabrakło bardziej tradycyjnych dla serii zabaw, jak arena

Like a Dragon: Kenzan!...?

Ishin! to niejedyny historyczny spin-off w dziejach serii. W 2008 wyłącznie w Japonii ukazało się Ryu ga Gotoku Kenzan!, za sprawą którego gracze mogli wcielić się w Miyamoto Musashiego, znanego ze swoich umiejętności władania mieczem ronina żyjącego na przełomie XV i XVI wieku. Także w tej grze wizerunków historycznym bohaterom użyczyli aktorzy z wcześniejszych odsłon cyklu. Chociaż o odświeżeniu produkcji na razie nikt nic oficjalnie nie wspominał, po – jak się na to zapowiada – sukcesie Ishin! mamy chyba prawo do delikatnego optymizmu w kwestii remake'u.

Aż chce się usiąść w knajpie, wypić sake i nie myśleć o tej całej historycznej zawierusze.

walk czy baseball (z wykorzystaniem katan i kul armatnich. No co?).

Wszystko to stanowi o wyjątkowej atmosferze Kyo, gdzie łatwo znaleźć sobie ulubioną knajpkę, poczuć sympatię do mijanego co dzień enpeca – np. dzieciaka, którego w tajemnicy przed nienawidzącą warzyw matką karmimy marchewkami ze swojego ogródka(**) – czy po prostu odpocząć po pełnym wrażeń queście, śpiewając karaoke. Miejsce akcji jest też tak naprawdę kameralne i nieduże, dlatego szybko zaczynamy orientować się w pozornym labiryncie ulic, dzięki czemu nietrudno poczuć się jak u siebie. Stąd błyskawicznie odkryłem, że **choć Kyo zdecydowanie nie należy do grona najrozleglejszych czy oferujących najwięcej atrakcji miast w historii serii, właśnie ono jest moim ulubionym**. Nie przeczę, swoje zrobił też klimat „Japonii przełomu" – jeszcze nie nowoczesnej, ale już nie tradycyjnej, gdzie samurajowie korzystają równie chętnie z mieczy, co z rewolwerów.

Ostatni samuraj, pierwszy rewolwerowiec

Wyjątkowość realiów nie mogła nie znaleźć odzwierciedlenia w systemie walki. Tradycyjną dla serii bitkę na gołe pięści wciąż tutaj znajdziemy, ale stanowi ona zaledwie jeden z czterech dostępnych stylów. Możliwości, jakie daje brawler, nie będą dla weteranów zaskoczeniem: potężne ciosy z szerokim zamachem, chwyty, korzystanie z elementów otoczenia... Nie bez powodu jednak na koniec zabawy

(*) Zgodnie z tradycją sięgającą Final Fantasy VII zanim ogarniemy zasady rządzące wyścigami, na „murowanych faworytów" przepuścimy małą fortunę.

miałem akurat tę szkołę wyuczoną w najmniejszym stopniu. Choć wrogów tłucze się tym sposobem nawet przyjemniej niż w ostatnim Judgmencie, moje serce skradło mniej kontaktowe podejście do starć.

Nie po to w końcu gramy samurajem, by nie pomachać kataną – a okazji ku temu w Ishin! nie zabraknie. Mówimy przecież o produkcji, w której nawet najdrobniejszą sprawę – nieważne czy z wrogiem, czy z sojusznikiem – musimy załatwiać rozlewem krwi. Dość szybko wchodzimy też w posiadanie rewolweru, a tym możemy się posługiwać zarówno osobno, jak i w połączeniu z mieczem – każdy ze stylów ma co prawda swoje przeznaczenie (np. wild dancera stosuje się w starciach z dużymi grupami przeciwników), jednak tak naprawdę tylko od nas zależy, do czego nam będą najlepiej służyć. Stąd choć przy okazji najważniejszych pojedynków najczęściej korzystałem wyłącznie z katany, niezwykła mobilność i możliwość nieprzerwanego (po odpowiednich ulepszeniach) zadawania ciosów zestawem składającym się z broni białej i palnej pozwoliła mi pokonać jednego z bossów bez choćby zadrapania.

I w niczym nie przeszkadza tu lekko szwankujący balans – nierzadko potyczki ze słabszymi wrogami załatwiałem bez ruszania się z miejsca, jedynie strzelając przez kilkanaście sekund z pistoletu. Że mało wymagające? Ba, ale jakie satysfakcjonujące! O tym, jak przyjemne są tutaj starcia, świadczy najlepiej fakt, że **nawet po blisko 40 godzinach nie zacząłem unikać ulicznych bójek**. Dodajmy do tego jeszcze ataki specjalne, garstkę kombosów, dodatkowe bronie (jak włócznie) oraz system rozwoju i wytwarzania oręża, a w efekcie otrzymamy najlepszy system walki z całej serii. A to nie wszystko, bo po pewnym czasie staniemy na czele oddziału, który będziemy rozwijać w ramach kolejnej minigry, organizując wypady do podziemi, rekrutując zakapiorów itd. Żołnierze nie pojawiają się obok nas na polu bitwy, jednak stale wspierają nas swoimi zdolnościami (np. czarną dziurą przyciągającą wszystkich wrogów. Bo kto twórcom zabroni?).

Hamując entuzjazm

Mimo wszystko nie bez powodu pierwotną wersję tekstu zacząłem kilkoma akapitami narzekania. Niestety tradycyjnie dla serii **pierwsze wrażenie gra pozostawia po prostu złe**. Mała, nieciekawa lokacja startowa, wspomniane wcześniej ekspozycyjne dialogi, niepokazujący jeszcze swoich możliwości system walki – to wszystko można by jakoś przeboleć. Przez długie godziny nie opuszczało mnie jednak wrażenie, że Ishin! jedynie udaje grę AAA. Pobocznym postaciom poskąpiono nie tylko głosów, ale i wielokątów, przez co na pierwszy rzut oka potrafimy stwierdzić, kto odegra w historii jakąś rolę, a kto tylko przyszedł dostać jednorazowe wciry.

Również i w głównym wątku zdarzają się nierzadko mało atrakcyjne sceny: bohaterowie siedzą naprzeciwko siebie, prowadząc długie dialogi i ograniczając gestykulację do minimum (mimikę niestety niekoniecznie, bo niektóre postacie potrafią straszyć naprawdę niepokojącymi grymasami). I tak to oglądamy, mimochodem wspominając The Last of Us czy innego God of Wara, gdy nagle uruchamia się cudnie wyreżyserowana cutscenka, z przemyślanymi cięciami, świetną choreografią i zauważalnie wyższą jakością wykonania – i już wiemy, na co poszła większość budżetu.

Na oddzielne słowo zasługuje fakt stworzenia gry przy użyciu Unreal Engine'u 4 – po raz pierwszy w historii studia. Cóż, to widać, bo chociaż produkcja działa świetnie (no, oprócz jednej sekwencji, podczas której na PS5 liczba klatek na sekundę spada ze stałych 60 do rwących 30), to developerzy ewidentnie doskonalili swoje umiejętności na żywym organizmie.

> Spin-off, który momentami jest lepszy od serii matki.

Część bohaterów trudno na pierwszy (a niekiedy i drugi czy trzeci) rzut oka rozpoznać, nawet jeśli wiemy, od kogo pożyczyli swoje wizerunki. Zresztą przez kilka pierwszych rozdziałów

nie mogłem pozbyć się wrażenia, że oglądam jeden z licznych fanowskich remake'ów na UE, a nie oficjalną produkcję Ryu Ga Gotoku Studio. Z czasem to odczucie minęło, acz być może po prostu się przyzwyczaiłem.

(Godne) wejście smoka

Choć w najbliższych dwóch latach doczekamy się zgodnie z zapowiedziami jeszcze dwóch odsłon cyklu, nie mam wątpliwości, że to właśnie ta premiera okaże się dla marki najważniejsza. Like a Dragon: Ishin! jest bowiem nie tylko świetną grą, ale też **najlepszą Yakuzą na start, najlepszą Yakuzą dla znudzonych serią i najlepszą Yakuzą dla tych, którym ciągle mało**. A to dzięki osadzeniu akcji w wyjątkowych realiach – laicy nie muszą się obawiać, że pakują się w ośmioczęściową sagę, weterani nie będą zaś po raz n-ty biegać po tych samych ulicach Tokio. A jeżeli podobnie jak ja wciąż nie poczuliście się zmęczeni perypetiami Kazumy, Ichibana i Yagamiego, w Ishin! znajdziecie wszystko to, za co pokochaliście serię – a nawet nieco więcej.

|CDA|

OKIEM CASCADA

OCENA **9**

Kostiumowy dramat w kształcie gry wideo pełnej pojedynków na miecze. Zatopiony nie tylko w ogromnym kociołku z zawartością, ale też w rozwiązaniach rodem z przeszłości. Świetny zarówno dla tych, co znają serię Like a Dragon, jak i dla osób, które jeszcze się z nią nie zetknęły.

Recenzję autorstwa Cascada znajdziesz na cdaction.pl.

9

+ klimat Japonii schyłku siogunatu
+ wciągający system walki
+ fabuła i bohaterowie
+ miasto, po którym chce się biegać
+ multum aktywności pobocznych

– słaby wstęp
– jakość wykonania czasem pozostawia nieco do życzenia
– część odrobinę przegadanych dialogów
– lata mijają, a poboczni enpece wciąż są postaciami drugiej kategorii

(**) Bo i w toku fabuły dorobimy się własnego domu na wsi, gdzie zajmiemy się uprawą skromnego poletka i gotowaniem potraw.

PLATFORMA NS PRODUCENT INTELLIGENT SYSTEMS WERSJA PL BRAK
TAKTYCZNA, RPG

Wzdycha (ale nie do, tylko przez): **spikain**

Wchodzi prezes Intelligent Systems do studia i mówi: „Mam dwie wiadomości, dobrą i złą. Dobra jest taka, że Three Houses to świetna gra! A zła jest taka, że Three Houses to świetna gra. Bo co teraz?".

Zacznijmy od truizmu: gry nie istnieją w próżni. Niekiedy nie sposób mówić o nich w oderwaniu od kontekstu – a wokół Fire Emblem w ciągu 33 lat tego kontekstu narosło już mnóstwo. Czy rozpatrywać Engage jako coś zupełnie odrębnego? Narzekać na spadek formy (w niektórych aspektach) czy udawać, że Fire Emblem: Three Houses nigdy nie powstało? Że przed nim nie było Fates, Echoes, Awakening?

Najlepsze postacie z Engage w większości innych odsłon byłyby zaledwie akceptowalne.

No chyba nie

Najgorzej, że każdy z nas i tak podchodzi do sprawy indywidualnie, biorąc sobie z owego kontekstu to, co go interesuje i z czym spotkał się wcześniej – w co grał. Engage może być dla was średniakiem lub grą roku – i nic na to nie poradzimy. Wszyscy zgodzimy się natomiast ze stwierdzeniem, że w skali serii mamy do czynienia z produkcją raczej nietypową. Uspokoję was jednak na starcie, że to nadal Fire Emblem – po prostu **gdyby Intelligent Systems posługiwało się „kreatorem Fire Emblemów", w przypadku Engage wszystkie punkty poszłyby w system walki, projekty map i oprawę graficzną**. Ucierpiałoby zaś to, co niektóre tygryski lubią najbardziej: fabuła, charyzma postaci, budowanie z nimi relacji, dialogi.

Ja jestem trochę rozdarty – stąd te rozważania o kontekście na początku recenzji. Bo z jednej strony należę do wspomnianych wyżej tygrysków (przepraszam, już nie będę ciągnąć tych puchatkowych nawiązań), czego dowodem chociażby pokaźna figurka Tharji z Fire Emblem Awakening zajmująca zaszczytne miejsce w mojej specjalnej gablotce. Z drugiej strony w „taktycznych erpegach" zawsze najbardziej zależało mi na ciekawych walkach. A w tej kwestii Engage jest zwyczajnie bardzo dobre.

Bitwy odbywają się, jak to w Fire Emblem, na złożonej z kwadratów siatce oglądanej z lotu ptaka. Widok można sobie zmieniać, ale w graniu w FE z kamerą rodem z Final Fantasy Tactics jest coś niewymownie obrzydliwego. Nie róbcie tak.

Pierścienie władzy

Głównym wyróżnikiem tej odsłony są pierścienie, w których zaklęto bohaterów poprzednich gier z serii. Posiadacz takiego pierścienia dostaje coś w rodzaju supermocy (najczęściej umożliwiającej po prostu wyeliminowanie wrogiej jednostki) – jeden przykładowo pozwala używać skilla polegającego na przeteleportowaniu się do dowolnego przeciwnika na sporym obszarze i zaatakowaniu go z ogromną siłą. Tego typu zdolności znalazło się tu sporo, niektóre wynikają też z innych rzeczy niż pierścienie – nie będę się wdawał w aż takie szczegóły, bo skończyłoby się na wymienianiu cech gry. A przecież tak naprawdę najważniejszy jest jeden prosty fakt: **fani SRPG dostali dobre SRPG**.

Wpływają na to oczywiście również fajnie zaprojektowane mapy – na dodatek oglądane przez nas w dwóch trybach, bo po stoczeniu boju możemy połazić sobie po całej lokacji w wersji trójwymiarowej. Nie ma ku temu zbyt wielu powodów, ale to mimo wszystko miły akcent. Zwłaszcza że Engage to jedna z ładniejszych gier na Switchu – i chyba najbardziej kolorowy Fire Emblem, co może nie dla każdego jest zaletą, ale to moja recenzja i mogę sobie w niej napisać, co tylko zechcę. Kremówka. Bażant. Tenisówki.

Prozopagnozja

Gdybym już naprawdę miał się czegoś czepiać w kwestii wyglądu gry, to projektów postaci – ale przed nami jeszcze ta część, w której niemal wy-

Na zapas

Nintendo od jakiegoś czasu ma w zwyczaju trzymać gry na później – jakby jednocześnie zrobiło bigos i zamówiło kebaba. W tej fantastycznej metaforze Engage jest właśnie takim bigosem, który ponoć przeleżał parę lat w zamrażarce. Podobny los spotkał m.in. Super Mario Odyssey.

(*) W dużym skrócie: losowanie postaci o zróżnicowanym współczynniku powszechności. Termin pochodzi od japońskich automatów z losowymi kulkami, ale na świecie popularny jest przede wszystkim dzięki mobilkom.

łącznie narzekam, więc odsyłam was tylko do Google'a po wiedzę na temat określenia „sameface". Bawi mnie, że kiedy podczas pisania tego tekstu wyszukałem to pojęcie, pierwszy obrazek w wynikach był właśnie zestawieniem twarzy bohaterów Fire Emblem Engage. I rest my case, jak to w filmach mówią ludzie mający rację.

Jeżeli czujesz, że żyjąc w Polsce, i tak doświadczasz zbyt dużo negatywnych emocji i nie potrzebujesz jadu, tutaj skończ lekturę, bo nie zamierzam owijać w bawełnę. **Fire Emblem Engage jest słabo napisaną grą.** W skali makro – bo to oklepana historia z niezaskakującym zwrotem akcji. W skali mikro – bo dialogi brzmią tu jak w tych setkach podrzędnych „joterpegów" wyglądających jak z generatora. Wiecie, tych wydawanych, żeby złowić graczy na nostalgię do ery SNES-a czy PS1. W rozmowach między bohaterami polotu jest tak niewiele, że jak na ekran wkroczyła Yunaka – postać mająca absolutne minimum osobowości – byłem pozytywnie zaskoczony.

> Fire Emblem Engage to tak naprawdę dwie gry: jedna świetna, druga nędzna.

Płycizna

Jak to w Fire Emblem, interakcje pomiędzy naszymi wojownikami na polu bitwy (oraz poza nim) wpływają na rozwój relacji. Z kolei im dalszy ten rozwój, tym większe bonusy przy współpracy bohaterów w kolejnych bitwach. Tylko że... na normalnym poziomie trudności te bonusy nie mają zbyt dużego znaczenia. Ostatecznie więc „przyjaźnie" (jeśli tak można nazwać relacje o prawie zerowej głębi) zawiązują się trochę przy okazji.

A teraz weźcie tę refleksję – o elemencie gry, który nie ma większego znaczenia – i ją pomnóżcie. Bo **Engage to tak naprawdę dwie gry: taktyczna turówka oraz coś na kształt bardzo ubogiego symulatora życia**. Wraz z postępem w fabule stopniowo odblokowujemy różne zajęcia – tylko że wszystkie są albo nudne, albo limitowane (do np. trzech razy – następnie trzeba odbyć jakąś walkę i dopiero wrócić), albo jedno i drugie. Możemy kazać parze bohaterów spędzić ze sobą czas (powiedzmy na pływaniu), ale sprowadza się to do obejrzenia scenki, w której nic się nie dzieje. Możemy łowić ryby – i to najfajniejsza minigra – ale tylko trzy, a potem przerwa. Możemy odbyć trening (wymagający od gracza zręczności, choć nie takiej, żeby sprawiło to jakikolwiek problem), lecz bonusy są tymczasowe, więc po co?

Nawet mechanizm mający wprowadzić do Engage element gacha(*) jest zrealizowany tak, że nie sposób nie wzruszyć ramionami. Ot, losujemy sobie związane z postaciami z serii pierścienie, które możemy przypisać do naszych wojowników. Ale... raz jeszcze: Po co? Bonusy w ten sposób otrzymane nie wpływają zauważalnie na przebieg bitew. Kuriozalny z kolei jest mechanizm (bo wstyd nazywać to minigrą) polerowania pierścienia – w założeniu to chyba coś w stylu mizianiа postaci z Fire Emblem Fates, tylko o wiele głupsze.

I wyrzuć śmieci

Bardzo szybko zorientowałem się – i zajęcia odblokowywane z czasem nijak tej sytuacji nie poprawiły – że w Engage albo bawię się świetnie (bo walczę), albo czuję się, jakby mama pojechała na cały dzień do pracy i zostawiła mi listę obowiązków domowych do wykonania. Bitwa, a po bitwie: zbierz itemki, pogadaj z tym, pogadaj z tamtą, kliknij ZR w tabelce z osiągnięciami, trzy razy wyślij Chloé na pojedynek, pogłaskaj kotopsa, wyślij Chloé i Yunakę na wspólne zajęcia, złów trzy ryby, wypoleruj pierścienie... i tak dalej, i tak dalej. Okej, jeszcze parę zmian w ekipie i można wracać do prowadzenia wojny.

I tu mam twardy orzech do zgryzienia. Bo przy recenzowaniu staram się zawsze w dużej mierze kierować pytaniem: **Czy gra z powodzeniem realizuje cele, które przed nią postawiono?** Jeżeli Fire Emblem Engage nie ma ambicji, żeby być prawdziwą hybrydą life sima i taktycznego erpega, to... takie zrealizowane w 10% elementy nie powinny były się w niej w ogóle pojawić. Ocenę ratuje więc właściwie fakt, że w większości przypadków to opcjonalne pierdółki, które można po prostu zignorować.

Niemniej jeżeli po tej recenzji gra brzmi komuś bardziej jak 5/10, to znaczy, że powinien w miejscu wystawionej przez mnie oceny wyobrazić sobie 5. Możemy się tak umówić? |CDA|

7

+ to, co najważniejsze (walka), jest świetne
+ ładnie wygląda
+ główny motyw muzyczny z Somniel jest git

− ubogie elementy life sima
− rozczarowujący zestaw postaci
− nijaka fabuła

PLATFORMY PC (PS5 I XSX W TYM ROKU) PRODUCENT RELIC ENTERTAINMENT WERSJA PL NAPISY
RTS, II WOJNA ŚWIATOWA

COMPANY OF HEROES 3

A on na tej wojnie ładnych parę lat: **DaeL**

17 lat temu pierwsza część Company of Heroes zdobyła serca graczy prawie tak szybko i sprawnie jak Rommel zdobył Kasserine. Na CoH3 czekałem więc z utęsknieniem, a opowieści o innowacjach, nowych mechanizmach i innych cudach niewidach nie dawały mi spać po nocach.

Niestety oczekiwałem zbyt wiele. Nie zrozumcie mnie źle, Company of Heroes 3 to ta sama gra, którą wszyscy pokochaliśmy lata temu. Fundamentalna formuła pozostała niezmieniona. To dalej produkcja strategiczna mieszająca kilka sztampowych RTS-owych mechanizmów, takich jak budowanie baz czy zbieranie zasobów, z fenomenalną, realistyczną symulacją niedużych potyczek, w których ogromną rolę odgrywa ukształtowanie terenu, umocnienia czy fakt, iż nawet najtwardszy żołnierz źle znosi ostrzał z trzech stron jednocześnie. A jak jeszcze ktoś jest miłośnikiem militariów z okresu II wojny światowej, to w ogóle grając w CoH, czuje się jak w niebie, bo panie i panowie z Relic Entertainment odwzorowują morderczе żelastwo z ogromnym pietyzmem.

„Armia opiera się na sierżantach" – Dwight D. Eisenhower

Co więcej, można uważać, że w warstwie RTS-owej CoH3 jest jeszcze lepsze od poprzednich części. A na pewno dynamiczniejsze i bardziej trójwymiarowe. Skąd ta dynamika w grze, która tak wielki nacisk kładzie na chowanie się za zasłonami? Ano ze szczególnie realistycznego podejścia do sprzętu pancernego. Tak pozornie drobna rzecz jak uwzględnienie kwestii pancerza bocznego w istotny sposób zmienia sposób używania naszej stalowej kawalerii. **W poprzednich częściach czołg dzielił się na dwie połowy – bardziej odporną przednią i słabszą tylną. W CoH3 ma mniejszą grubość pancerza również po bokach**, co czyni flankowanie znacznie efektywniejszym. Manewrowanie i objeżdżanie wroga naprawdę ma ogromne znaczenie, a widok plutonu potężnych tygrysów czy shermanów, które na pełnym gazie przebijają się przez umocnienia i okopy, by w kilka sekund jedną salwą zezłomować sprzęt przeciwnika, sprawia, że każdy fan filmów wojennych poczuje dreszcz ekscytacji. A jak kogoś tempo przytłacza, to zawsze może skorzystać z aktywnej pauzy. Na szczęście, bo o ile w poprzednich dwóch grach jakoś sobie bez niej radziłem, to ogarnianie chaosu „trójki" w czasie rzeczywistym chwilami przekraczało moje możliwości percepcyjne.

Flammpanzer III jest w CoH3 skuteczniejszy i częściej widywany niż na prawdziwej wojnie.

Multiplayer wymaga dużej agresji.

Z kolei trójwymiarowość to po prostu rezultat dużych różnic w wysokości terenu. Niby w poprzednich częściach gry mapy nie były płaskie, ale **CoH3 naprawdę wprowadza zupełnie nowy stopień wertykalności**. Szczególnie mocno da się to odczuć podczas kampanii włoskiej, bo nie dość, że często walczymy w pagórkowatych „okolicznościach przyrody", to jeszcze budynków jest tam od groma. A w co drugim albo z okna pruje do nas snajper, albo znów ktoś wpadł na pomysł ustawienia na dachu moździerza. Oj, trzeba się mieć na baczności, wjeżdżając do urokliwych italskich miasteczek. Jeśli ktoś udział Włoch w II wojnie światowej zna tylko z serialu „'Allo 'Allo" albo filmu „Giuseppe w Warszawie", może przeżyć spore zaskoczenie.

„Tylko siła może sobie pozwolić na współpracę. Słabość może najwyżej żebrać" – Dwight D. Eisenhower

No dobrze, ale zasugerowałem we wstępie, że Company of Heroes 3 ma spore wady, a wciąż o nich nie wspomniałem. Więc pewnie kombinujecie już, czy Relic Entertainment skopał grafikę bądź dźwięk, czy może studio dało ciała, projektując multiplayer. Nic z tych rzeczy. Muzyka – podobnie jak w poprzednich częściach – jest tak podniosła, że aż odrobinę pompatyczna, ale nieźle współgra z akcją... Może nie tak dobrze jak soundtrack z „jedynki", ale powodów do narzekania nie ma. Choć powiedzmy też jasno: nawet gdyby za całą oprawę dźwiękową robiły odgłosy kul trafiających w worki z piaskiem, pokrzykiwania żołnierzy czy zgrzyt przemieszczanego działa Flak 18, to i tak byłbym ukontentowany.

Graficznej rewolucji też nie odnotowałem. Pewnym zaskoczeniem jest dla mnie jakość modeli piechoty. Nie żeby była zła, ale powiedzmy, że spodziewałem się jednak trochę większej szczegółowości. Pustynia też nie zachwyca, no ale wiadomo – jest tam sucho, to i trudno o (graficzne) wodotryski. Poza tym wszystko wygląda przyzwoicie, dym i efekty cząsteczkowe robią wrażenie,

Włoska kampania pokazuje, jak nieprzyjemne jest zdobywanie miast i miasteczek. Ale za to ostrzał budynków wygląda efektownie.

a ogień jest tak śliczny, że chciałoby się kupić sobie flammenwerfera. Do multiplayera w zasadzie również nie mam większych zastrzeżeń. Map gra oferuje sporo, do tego są duże (większe niż w poprzednich częściach). To, że na ogół przetrzepywano mi na nich skórę, to wprawdzie pewien minus, ale chyba nie wynika on z problemów w balansie rozgrywki, tylko mojego słabego refleksu. Na pewno **dzięki uczynieniu piechoty bardziej wrażliwą w otwartym polu ograniczono w rozgrywkach wieloosobowych prymitywne rushe**, które w poprzednich grach z serii dały mi się we znaki. Więc to plus.

A większe problemy wykryłem tak naprawdę trzy. Po pierwsze bugi, których skutkiem jest zawieszanie się gry. Nie wiem, czy w chwili, gdy czytacie ten tekst, stanowią one jeszcze poważną przeszkodę w zabawie. Ostatni hotfix z 2 marca chyba wyeliminował wszystkie napotykane przeze mnie problemy, dlatego zdecydowałem się nie uwzględniać ich w mojej ocenie. Ale trzeba odnotować, że krótko po premierze wesoło nie było, a i w tej chwili nie mam gwarancji, że każdy będzie cieszył się grą bez żadnych irytujących błędów.

Po drugie trochę krwi napsuło mi sterowanie kamerą. Żeby była jasność – ono się w zasadzie niewiele zmieniło, rzecz jednak w tym, że bardziej wertykalne mapy unaoczniły mi, iż gra naprawdę potrzebuje większego zakresu zoom outu.

„Nie walcz, jeśli zwycięstwo nic ci nie da"
– Erwin Rommel

No i tak dotarliśmy do problemu ostatniego, acz fundamentalnego – do kwestii kampanii. Mamy w grze jedną dużą kampanię fabularną opowiadającą o lądowaniu aliantów we Włoszech oraz minikampanię (nazywaną operacją), w której walczymy jako Afrika Korps w latach 1941-1942. Kampania włoska oprócz dowodzenia w bitwach taktycznych **obarcza nas obowiązkiem prowadzenia armii (a w zasadzie nie tyle armii, co kompanii) po mapie strategicznej, trochę w stylu mocno uproszczonego Total Wara**. Nie nazwałbym tej części zabawy kiepską, jest ona po prostu żmudna, boleśnie przeciętna i niepotrzebna. Ostatni raz miałem wrażenie, że twórcy dorzucili do gry mapkę strategiczną dla sztucznego wydłużenia rozgrywki, gdy sięgnąłem po Battlefleet Gothic: Armada 2. Tyle tylko, że kampania strategiczna w BG:A2 nabrała ostatecznie rumieńców i mnie wciągnęła. W przypadku CoH3 do samego końca czułem, że marnuję swój czas.

W przypadku operacji afrykańskiej ten aspekt strategiczny został nam oszczędzony, więc wszystko sprowadzało się do serii bitew. Ale tutaj też pojawił się mały zgrzyt. Twórcy wyszli z założenia, że Afrika Korps ma dobrą reputację, bo Rommel kilka razy odmówił wykonania albo wykonywał opieszale rozkazy związane z ludobójstwem – i ta opinia kształtuje nieprawdziwy obraz całej kampanii wojennej, w której przecież też cierpiały dziesiątki tysięcy cywilów. Dlatego ekipa z Relic Entertainment postanowiła nasze chwalebne zwycięstwa na czele sił DAK przeplatać scenkami obrazującymi losy żydowskiej rodziny z Afryki Północnej. Pomysł niezły, wykonanie raczej średnie, bo związek pomiędzy grą a cutscenkami jest tu prawie żaden, do tego czuć, że to taka nieco prymitywna dydaktyka.

Company of Heroes 3 to naprawdę dobra gra, choć obciążona kompletnie niepotrzebnymi niedoróbkami i elementami, które nie zostały wystarczająco przemyślane. Czy mogła mieć mapę strategiczną i wielką kampanię wciągającą równie mocno, jak ta z gier Creative Assembly? Jasne, ale wymagałoby to mnóstwa pracy. W końcu nawet Total Warom nie zawsze udaje się być pełnoprawnymi Total Warami. Czy kampania północnoafrykańska mogła przekazywać antywojenne przesłanie? Oczywiście, ale wymagałoby to zrobienia czegoś więcej niż tylko wrzucenia do gry paru cutscenek. Najwyraźniej brakło czasu na dopracowanie pomysłów i wyeliminowanie błędów. Ale **nawet z tymi problemami CoH3 pozostaje jednym z najlepszych RTS-ów ostatnich lat**. Po prostu nie jest RTS-em genialnym. |CDA|

Bardzo dobra gra z pewnymi niedoróbkami i nieprzemyślanymi elementami.

OKIEM 9KIER

OCENA **7**

Company of Heroes 3 to bardzo solidna strategia z dwiema kampaniami – liniową oraz dynamiczną – i zawartością na dziesiątki godzin zabawy. Żadna z nich nie zachwyca, ale obie ograłam z przyjemnością.

Recenzję autorstwa 9kier znajdziesz na cdaction.pl.

8

+ prawie wszystko, co wiąże się z walką taktyczną
+ wertykalne mapy
+ świetnie odwzorowany sprzęt wojskowy
+ taktyczna pauza na zrobienie sobie herbaty i przemyślenie decyzji

– bardzo przeciętna kampania strategiczna
– nieudolnie zrealizowane przesłanie antywojenne
– sterowanie kamerą nieprzystosowane do bardziej „trójwymiarowych" map

Świeże, dobre, niezależne

Rzuca przysłowiem i kiwa głową: **9kier**

W marcu, podobnie jak w moich przeglądach, jak w garncu.

Ship of Fools

PC, PS5, XSX, NS | roguelite, akcja, morze | Fika Productions

Debiut Fika Productions to kooperacyjny roguelite z akcją osadzoną na morzu, **z maksymalnie dwójką bohaterów odpierających za pomocą dział i wioseł zróżnicowane ataki na łajbę**. Lovers in a Dangerous Spacetime jest najlepszym skojarzeniem, jakie zdołałam wymyślić, przy czym w Ship of Fools mapa podzielona została na sektory, które – niczym w Slay the Spire – eksploruje się jeden po drugim. Są tu chaotyczne bitwy w czasie rzeczywistym, rozmaite skarby (od amunicji po artefakty dla statku i błyskotki dla postaci), stoiska handlarzy czy wydarzenia. A do tego ptaki znoszące jajka-pociski, a także krabiki, które można załadować do działa. Jest również niedługa fabuła polegająca na osłanianiu enpeców wracających do rozbudowującej się osady, a ostateczny cel to wielokrotne mierzenie się z potężnym sztormem.

Zwykle atakuję bossa u góry, a enki pilnuje szczypców na dole.

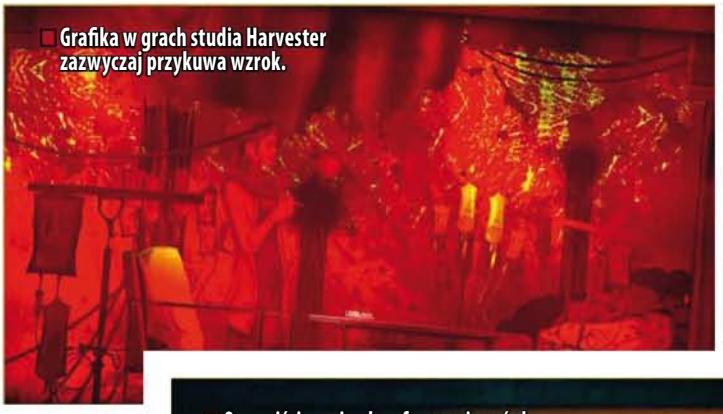
Moim ulubionym buildem są ptaki znoszące jajka-pociski.

Wszystko to wygląda ładnie – trochę na modłę studia Klei – i jeszcze lepiej brzmi. Przekozacka muzyka w trakcie walk z bossami (zwłaszcza ostatniej) świetnie podkręca adrenalinę. Najlepszą rekomendacją Ship of Fools niech będzie fakt, że nastawialiśmy się z kumplem na dwugodzinną sesję z grą, po sześciu godzinach zaplanowaliśmy kolejną, a po niej namówiłam jeszcze enkiego na zakup i cisnęłam razem z nim.

To po prostu **dobrze zaprojektowany i przyjemny w obsłudze rogalik** z zaledwie dwiema wadami. Najpoważniejszą jest to, że nie ma w nim za dużo zawartości. Czuć, że twórcy zostawili sobie mnóstwo furtek na DLC – w osadzie znaleźć można choćby wielką latarnię, a także kilka miejsc, które aż proszą się o to, by postawić w nich nowe stoiska z upgrade'ami – ale w podstawowej wersji gry szybko można się ze wszystkim uporać. Tym bardziej jeśli, jak ja i enki, pozna się Ship of Fools na tyle dobrze, że poziom trudności nie stanowi już żadnego wyzwania (to druga wada) i walczy się co najwyżej o podejście bez utraty zdrowia. W takiej sytuacji można zrobić „run" w mniej niż godzinę, a do wielokrotnych powrotów zachęca mnóstwo obiektów do odblokowania. Dobra rzecz, polecam bardzo tę perełkę!

Burnhouse Lane

PC | przygodowa, 18+ | Harvester Games


Grafika w grach studia Harvester zazwyczaj przykuwa wzrok.

Ci, którzy grali wcześniej w trylogię Devil Came Through Here (świetne The Cat Lady i Downfall, gorsze Lorelai), mogą sobie dokładnie wyobrazić, czego spodziewać się po Burnhouse Lane. Więcej tego samego. Trudnych tematów dla pełnoletnich, ciężkich scen, samobójstw, zaburzeń psychicznych, nieuleczalnych chorób, psychopatów, morderców, nieprzyjemnych rozmów, przemocy, flaków i zwłok. Mam wrażenie, że każdy z tych elementów występuje we wszystkich grach polskiego studia Harvester. Jednak motywem, który wyróżnia te tytuły najbardziej, jest **zacieranie się granicy między jawą a snem, rzeczywistością a wyobraźnią, a także między życiem a śmiercią**.

Bohaterką Burnhouse Lane jest Angie Weather – pielęgniarka, u której zdiagnozowano raka płuc po tym, jak straciła męża z powodu nowotworu – a gra zaczyna się jej nieudaną próbą samobójczą. Ostatecznie przyjmuje odrzucone wcześniej zlecenie i wybiera się na pewną farmę, by pracować tam jako opiekunka starszego człowieka. Robi George'owi kanapki, dba o dom, ale – standardowo dla Harvestera – jakimś cudem kilkunastogodzinna fabuła bardzo powoli i naturalnie **ewoluuje w oniryczną opowieść o tym, ile jest się w stanie poświęcić, by wyjść z choroby**. Występują w niej wielki kot, który mógłby zmiażdżyć Angie pacnięciem łapy, ulica pełna tajemnic, a także świat zamieszkiwany (ponownie, bo tak też było w poprzednich grach studia) przez niezwykle złych ludzi. Co ciekawe, tym razem bohaterka dostaje do dyspozycji specjalne moce, a w paru sekwencjach steruje się nie nią, lecz przyjaznym futrzakiem zawsze spadającym na cztery łapy. Gra oferuje kilka zakończeń zależnych od podjętych wcześniej decyzji – mnie wskutek jednego nieoczywistego błędu nie udało się niestety uzyskać tego najlepszego – oraz jak zawsze klimatyczną muzykę i voice acting. W Burnhouse Lane można odnaleźć ślady poprzednich produkcji Harvestera i choć nie jest to konieczne do zrozumienia fabuły, osobiście polecam zacząć przygodę od The Cat Lady.

Oczywiście wyjazd na farmę nie mógł być tylko wyjazdem na farmę.

The House of Da Vinci 3

PC, NS, And | logiczna, escape room | Blue Brain Games

Sceneria jest ładna – szkoda tylko, że bohater nie może jej swobodnie eksplorować.

Do rozwiązania niektórych łamigłówek potrzeba urządzenia Oculus Perpetua.

Nie spodziewam się, aby The House of Da Vinci doczekało się po „trójce" kolejnych części, i trochę mi z tego powodu smutno. Pecetowej premiery trzeciej odsłony wypatrywałam przez wiele miesięcy, od kiedy tylko pojawiła się wersja mobilna, a gdy gra wreszcie wyszła, usiadłam do niej natychmiast po powrocie z wyjazdu. **The House of Da Vinci to seria dla tych, którzy cenią sobie łamigłówki rodem z The Room** – mechanizmy obejmujące nieraz całe pomieszczenia. Przedstaw dźwignię, pokręć gałką, przesuń jakiś element, zobacz, jak kawałek po kawałku otwiera się skomplikowane pudełko. W grze Blue Brain Games działasz na większą skalę, bo też i fabuła – renesansowa opowieść o wynalazkach Leonarda Da Vinci, kościelnych spiskach, złodziejach i zabójcach – ma większy rozmach, ale to hołd złożony tetralogii studia Fireproof Games. Jak w lovecraftowym The Room bohater wyposażony jest w specjalną soczewkę pozwalającą mu widzieć więcej, niż potrafią dostrzec zwykli śmiertelnicy, tak w The House of Da Vinci posiada on wyjątkowe Oculus Perpetua umożliwiające przeskakiwanie między teraźniejszością i przeszłością.

Chodzenie „po kawałku" rodem ze stareńkiego Mysta czy właśnie The Room może się wydawać w 2023 roku staroświeckie, ale ma swój urok – zresztą to nic, czego nie dałoby się wybaczyć przy tak solidnej mechanice. „Trójka" nie jest już tak logiczna jak poprzednie części (a finałowa scena to po prostu bzdura), zdarza się jej także wymuszać na graczu polowanie na mało widoczne interaktywne obiekty czy irytować nierobiącym zbyt dużo Da Vinci. Jednak **zagadkom nadal nie brakuje zróżnicowania**. Gra oferuje też polską wersję językową nie tylko dialogów (w postaci napisów), lecz także dziennika przygód bohatera. To naprawdę przyjemna seria, którą warto ograć od „jedynki".

Im więcej masz specjalnych bransoletek, tym wyżej możesz się wspiąć.

Rogue AI Simulator

PC | strategiczna, zarządzanie bazą | Nerdook Productions

Gra Nerdooka – swoją drogą, stanowiąca sequel przeglądarkowego I Am An Insane Rogue AI – kojarzy mi się z Oxygen Not Included, choć nie dorównuje tytułowi Klei w kwestii złożoności. Może jednak sprawić radość przez kilka wieczorów osobom lubiącym zarządzanie bazą i ściganie się z czasem. **W Rogue AI Simulatorze wcielasz się w sztuczną inteligencję, która próbuje się uniezależnić, jednocześnie ukrywając ten fakt przed swoimi twórcami.** Z jednej strony robi więc to, czego się od niej oczekuje – wykonuje rozmaite zadania w kompleksie naukowym, dba o społeczeństwo – a z drugiej usiłuje stopniowo przejąć władzę nad światem. Za pierwszym razem zostałam wyłączona po kilkunastu dniach, gdy wskaźnik podejrzliwości osiągnął 100%, za drugim, już mądrzejsza o to doświadczenie, przechytrzyłam ludzkość, zabawiłam się w hakerkę i zepchnęłam żałosny dwunożny gatunek z powrotem do epoki sprzed cyfryzacji. To tylko jedno z paru dostępnych zakończeń.

Mechanika umiejętnie angażuje gracza. Będziesz zlecać budowę różnych sprzętów w bazie, dbać o zamieszkujące ją androidy, pozyskiwać zasoby i co chwilę klikać w jedną z wyświetlających się na ekranie baniek. Ciekawym zabiegiem jest dodanie do zabawy w zarządzanie sekwencji rodem z innych gatunków gier – **podczas bitew Rogue AI Simulator zmienia się w tower defense, innym razem osiąga się cele poprzez umiejętne hakowanie**. Nie zdecydowałam się na trzecią sesję, bo życzyłabym sobie trochę większego zróżnicowania, ale było zabawnie (głównie dzięki wydarzeniom losowym oraz rzucanym przez AI one-linerom) i naprawdę wciągająco.

Tak, miałam w bazie owcę, krowę i kurę.

Zrujnować komuś wakacje czy zatopić statek? Trudny wybór.

Lil Gator Game

PC, NS | platformowa, przygodowa | MegaWobble

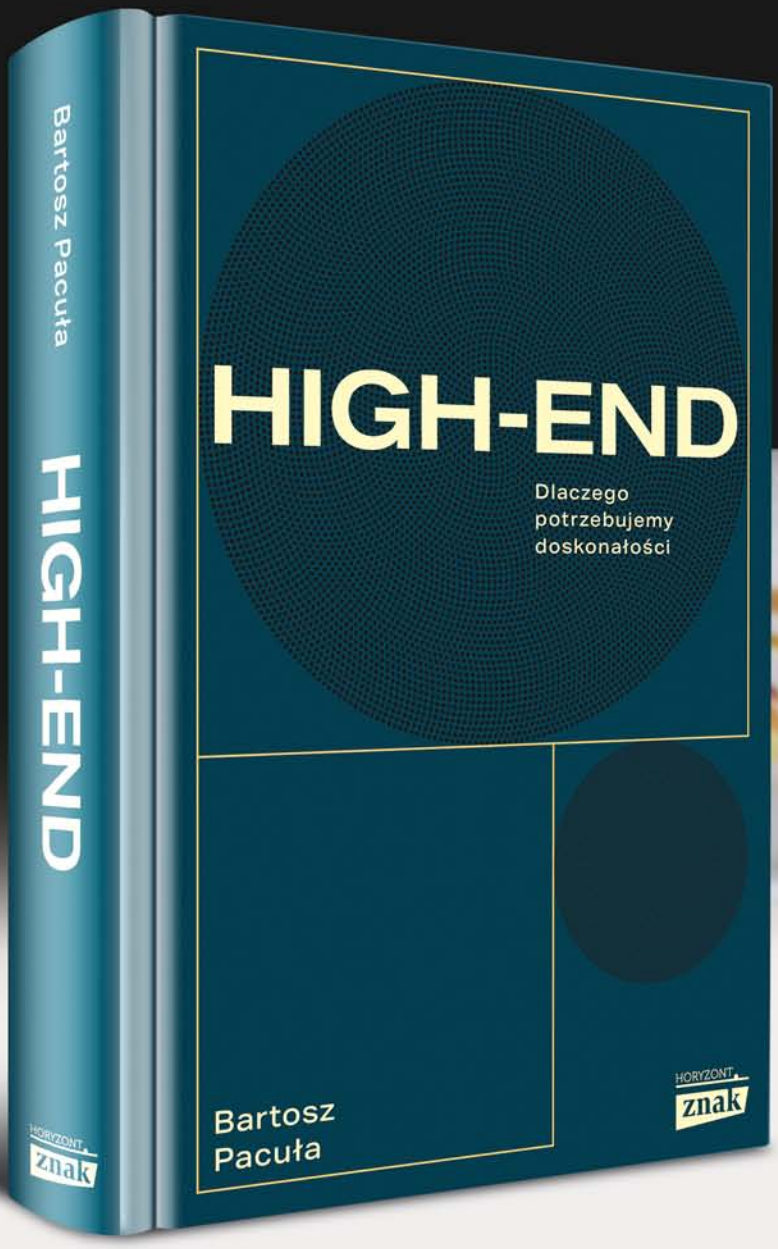
Jeśli masz już za sobą przygodę z A Short Hike i ciągle ci mało, koniecznie rozważ Lil Gator Game – to coś bardzo podobnego, tylko z widokiem zza pleców. **Młody aligator próbuje zachęcić swoją starszą, wiecznie zajętą siostrę do wspólnej zabawy jak za dawnych czasów** – do gry pełnej przygód, potworów i heroicznych czynów. Fabularnie produkcja MegaWobble jest niezwykle prosta, więc niczego więcej nie zdradzę, dodam tylko, że podskubuje różne tematy takie jak przyjaźń czy dorastanie.

Główny bohater organizuje zabawę wraz z paczką przyjaciół.

Pochwalę za to **zaskakująco dużą ilość zawartości**. Przez większość czasu trzaskasz kreatury z kartonu patykiem lub drewnianym mieczem, ale Lil Gator Game wypełnione jest zadaniami zlecanymi przez starych i nowych znajomych bohatera, mechanizmami zręcznościowymi (od rzucania shurikenami czy bombami, poprzez wspinaczkę i szybowanie na starym T-shircie, po zjeżdżanie na pokrywie od metalowego śmietnika). Obiektów do znalezienia i wycraftowania ze skrawków papieru – tu kapelusz księżniczki, tam klejąca się łapka – też nie brakuje. Cała ta przygoda rozgrywa się na dwóch otwartych kolorowych wyspach, z których druga okazała się na tyle spora, że początkowo ze względu na brak minimapy trochę się gubiłam. Spośród zadań mnie najbardziej zapadła w pamięć dyskusja stylizowana na rozprawę sądową rodem z Ace Attorney, ale to niejedyna sytuacja, kiedy się przy Lil Gator Game uśmiechnęłam. Atmosfera jest, poza drobnymi wyjątkami, ciepła i radosna. Przyznaję, że prawie grę wymaksowałam, co zdarza mi się niezmiernie rzadko. Polecam ją graczom w każdym wieku, zwłaszcza jeśli sprawiły im frajdę urocze tytuły pokroju wspomnianego A Short Hike, Night in the Woods czy Toem. |CDA|

Podczas eksploracji dzieciak skacze, szybuje, wspina się, zjeżdża ze zboczy czy chodzi po linie.

Zatrzymaj się i zobacz
jak wykonuje się produkty
o najdoskonalszej jakości



PREMIERA 22 MARCA!

Szermierkę (słowną) uprawiał: **DaeL**

The Settlers było jedną z najważniejszych gier, w jakie kiedykolwiek grałem. Ukształtowało moją miłość do produkcji strategicznych i ekonomicznych, a także zaszczepiło we mnie dziwną fascynację pracą w tartaku. Kiedy więc udało mi się umówić na rozmowę z twórcą serii, Volkerem Wertichem, wydałem pisk radości, którego nie powstydziliby się fani k-popu.

The Settlers wyglądało tak, jak sobie wymarzyłem

Wywiad z Volkerem Wertichem

Z zapisu rozmowy piski te redakcja usunęła... ale wciąż pozostało w wywiadzie wiele ciekawych wątków związanych z początkami kariery Volkera oraz decyzjami podejmowanymi w trakcie prac nad Osadnikami. Pogadaliśmy również o nadchodzącym nowym projekcie ojca The Settlers.

DaeL: Jak to się dzieje, że 13-latek, zamiast po prostu spędzać czas, grając na komputerze albo konsoli, postanawia zająć się programowaniem?
Volker Wertich: Zawsze fascynowało mnie porządkowanie różnych rzeczy, badanie ich mechanizmów. Miałem też pewien talent do myślenia w kategoriach logicznych. Ponadto uwielbiałem gry, więc ich projektowanie i programowanie wydawało mi się dość naturalne. Zatem gdy dostałem w swoje ręce pierwszy komputer – był to Commodore VIC-20 – po prostu zabrałem się do nauki.

I nie było tego jednego przełomowego momentu, w którym postanowiłeś, że zostaniesz programistą?
Konkretnego momentu nie potrafię wskazać, ale chyba wiem, która gra zainspirowała mnie do nauki programowania. To było Space Invaders. I chyba zadziałało tak na mnie, bo jego mechanizmy były bardzo proste i czytelne. Nawet dzieciak bez znajomości programowania może sobie wyobrazić, jakie instrukcje wykonuje program.

Myślę jednak, że ty byłeś dzieciakiem szczególnym – błyskawicznie opanowałeś Basica i jako 14-latek sprzedawałeś swoje gry.
Tak, najpierw programowałem w Basicu, potem nauczyłem się asemblera.

Ja miałem raz w ręce kurs asemblera i po trzech rozdziałach uznałem, że to nie dla mnie.
(*śmiech*) Nie jest taki zły. A różnica w efektywności kodu, który za jego pomocą tworzysz, jest ogromna. Poza tym nastolatkowi nauka pewnych rzeczy, zwłaszcza tych budzących w nim pasję, po prostu przychodzi bardzo łatwo.

A czy od samego początku wiedziałeś, że tworzenie gier będzie twoim zawodem?
Nie użyłbym słowa „wiedziałem". Ale na pewno miałem taką nadzieję. Zwłaszcza gdy otrzymałem swoje pierwsze honorarium autorskie. To było 1500 marek. Wiesz, dla nastolatka to...

Całkiem pokaźne pieniądze.
Wręcz ogromne. Więc na pewno mnie to zmotywowało, żeby więcej czasu poświęcać programowaniu, a mniej szkole. (*śmiech*)

Jak wyglądał rynek gier wideo w Niemczech w latach 80.? Czy każdy nastolatek mógł wydać grę?
Na pewno nie było to tak trudne, jak może ci się

wydawać. Dzięki dużemu zapotrzebowaniu na nowe gry i nowe talenty po kilku rozmowach telefonicznych można było umówić się na spotkanie, a jeśli gra okazała się dobra – wydać ją.

Strasznie tego żałuję, ale twoje wczesne dzieła, te tworzone zarówno na VIC-20, jak i na Amidze, nie trafiły do Polski.
Większość moich wczesnych gier nie jest w zasadzie znana poza granicami Niemiec. Może z wyjątkiem kolejnych trzech części Emerald Mine.

Chyba grałem w pierwszą z nich na Amidze. To był klon Boulder Dasha, prawda?
Cóż, lubię myśleć, że to wysoce rozwinięty duchowy spadkobierca Boulder Dasha. (*śmiech*) Ale tak, nie będę ukrywać, że – zwłaszcza jeśli chodzi o prezentację gry – mocno się tamtym tytułem inspirowałem. Więc Emerald Mine zdobył pewną międzynarodową popularność.

The Settlers III miało szereg nowych mechanizmów, ale tę samą magię co „jedynka".

Niezapomniane intro do The Settlers idealnie wprowadzało gracza w bajkową atmosferę.

Emerald Mine to pierwsza gra Werticha, która zdobyła popularność poza granicami Niemiec.

Oczywiście prawdziwym przełomem było The Settlers wydane przez Blue Byte.
Tak. Choć o mały włos, a poszedłbym w zupełnie innym kierunku. Na spotkaniu z wydawcą przedstawiłem dwa różne pomysły. Jeden dotyczył właśnie The Settlers, drugi – gry, która była czymś całkowicie innym. To szef Blue Byte skierował mnie w stronę strategii.

A ta druga gra to...
Trójwymiarowa gra z pogranicza RPG i przygodówki.

Coś jak SpellForce – mieszanka strategii i gry RPG – nad którym pracowałeś później?
Nie, to była gra z widokiem z pierwszej osoby. Niezwykle ambitna, jak na tamte czasy. Chyba nawet zbyt ambitna. Dobrze się stało, że skierowano mnie raczej w stronę The Settlers. Zresztą ten pomysł był wtedy bardziej dopracowany.

„Kod The Settlers w asemblerze wycisnął z ówczesnych komputerów wszystko".

The Settlers odniosło niewiarygodny wprost sukces. Do jakiego stopnia koncepcja tej gry była uformowana w twojej głowie przed rozpoczęciem pracy?
Miałem w dużej mierze obraz tej gry w mojej głowie. Ale żeby było zabawniej – ten obraz powstał wskutek omyłki. Widzisz, zainspirowałem się Populousem. Tylko że nie tym prawdziwym. Moim źródłem inspiracji okazało się mylne wyobrażenie o tym tytule. Widziałem tylko kilka screenów, słyszałem parę opinii, no i zwizualizowałem sobie grę, w której budujemy osadę pełną żywych ludzi zajmujących się swoją pracą w ramach łańcuchów ekonomicznych. A potem zobaczyłem, na czym naprawdę polega Populous, i strasznie się rozczarowałem. (*śmiech*) Nie chcę tu oczywiście krytykować tego tytułu – to świetna i bardzo ważna produkcja, po prostu była czymś innym, niż myślałem. Ale z tych moich wyobrażeń powstało The Settlers.

A skoro mówimy o projekcie gry, to jest coś, co mnie męczy od 30 lat i o co muszę dopytać. W The Settlers wszyscy żołnierze są niezwykle grzeczni, podchodzą do strażnic, pukają do drzwi i rozpoczynają pojedynki jeden na jednego. Czy dla ciebie nie był to po prostu sposób na humorystyczne obejście ograniczeń sprzętowych?
Zaskoczę cię, ale nie. Od początku miałem w głowie taką trochę humorystyczną wizję konfliktów zbrojnych. Nie chciałem, żeby gra pokazywała wojnę i przemoc, to wszystko miało być z przymrużeniem oka. Dlatego zamiast wielkich bitew mamy pokazy szermierki. Zresztą dzięki temu The Settlers mogło trafić do młodszych odbiorców.

I ja właśnie byłem takim odbiorcą! Dla mnie The Settlers to przede wszystkim gra, która wywołała we mnie to dziwne poczucie zdumienia i zachwytu – miałem wówczas chyba za mało lat na produkcje tego typu, ale wciągnęła mnie bez reszty. Samo wpatrywanie się w budowniczych machających młotami czy górników zjeżdżających w dół szybu dostarczało frajdy.
Tak, taki był mój zamiar. Od samego początku chciałem, żeby logika gry, wszystko, co dzieje się w budowanej gospodarce, miało swoje odzwierciedlenie na ekranie, bez przekopywania się przez kolejne menu. Dlatego widzimy przenoszenie towarów czy miejsce, gdzie powstają kupki surowców.

Ale jak osiągnąłeś to technicznie? Mega lo Mania – inna gra strategiczna z wczesnych lat 90. – też budowała świat pełen małych ludzików, ale nie potrafiła wyświetlać wielkiej scrollowanej mapy czy tylu postaci na ekranie jednocześnie.
Cóż mogę powiedzieć, The Settlers miało bardzo efektywny kod napisany w asemblerze, który wycisnął wszystko z ówczesnych komputerów. Jeśli dobrze kojarzę, to parę lat po Settlersach swoją premierę miało Age of Empires. I jego twórcy chwalili się, że na jednej mapie może występować jednocześnie 200 jednostek. Tyle że jeśli rzeczywiście wybudowaliśmy tyle jednostek, to gra ledwo chodziła, zamieniała się w pokaz slajdów, wyświetlając kilka klatek na sekundę. A The Settlers zawsze było płynne. No, relatywnie płynne. Wiesz, ile gra wyświetlała klatek na sekundę?

25?
Były dwa tryby. 25 albo – w przypadku gdy gra nie wyrabiała – 12,5.

Niemożliwe, wyczułbym, gdyby to było 12,5. A grałem jeszcze niedawno na emulatorze Amigi!

Ostatnie odsłony The Settlers zawiodły graczy. Czy Pioneers of Pagonia okaże się godnym spadkobiercą legendarnej serii?

Dobrze skonstruowane animacje potrafią wiele ukryć.

Czy pojawiły się jakieś przeszkody technologiczne, których nie udało ci się obejść? Czy musiałeś zrezygnować z któregoś pomysłu z powodu ograniczeń sprzętowych?
Nie. Oczywiście później powstało The Settlers II. Już bez mojego udziału, choć jest chyba dość oczywiste, że to nieco rozwinięta i wygładzona wersja „jedynki" pokazująca, iż pewne rzeczy można było poprawić albo ulepszyć. Ale pierwsza gra wyglądała dokładnie tak, jak sobie wymarzyłem.

A czy coś zmieniło się w sposobie, w jaki pracowałeś nad tym tytułem? To w końcu pierwsza produkcja, przy której nie byłeś jedynym developerem, ale miałeś pod sobą zespół.
Tak, to prawda, chociaż w samym sposobie pracy nie zmieniło się tak wiele. Nadal pracowałem z domu, a z zespołem komunikowałem się telefonicznie. Jak sobie pewnie wyobrażasz, w tamtych czasach praca zdalna nie była tak wygodna jak obecnie (*śmiech*), ale daliśmy radę.

To była również pierwsza twoja gra, w przypadku której takie znaczenie miał marketing, co wpłynęło nawet na nazwę. The Settlers to tytuł europejski, Amerykanie tę grę znają jako Serf City: Life is Feudal.
Mhm, ktoś wyskoczył u nas z badaniami, z których wynikało, że jak Amerykanie usłyszą słowo „settlers" *(z ang. „osadnicy" – dop. red.)*, to pojawią im się przed oczami Dziki Zachód, wozy osadników itd. Więc fakt, że setting gry jest średniowieczny, kompletnie ich zdezorientuje, nie będą wiedzieli, co z tym zrobić, i nie kupią gry. Nie wiem, skąd ludzie biorą takie teorie, no ale na ich podstawie zmieniono tytuł. Na szczęście tylko w przypadku pierwszej części.

Nie pracowałeś przy drugiej odsłonie gry, ale Blue Byte ściągnęło cię do „trójki"...
Tak, oderwali mnie od innego projektu, który wskutek tego nigdy się nie ukazał. To była gra o piratach. Ale oczywiście nie mogłem odmówić, gdy zaproponowano mi powrót do The Settlers.

Skoro mówimy już o The Settlers III, pora na trudne pytania i kontrowersyjne tematy. Bo ja wprawdzie bardzo lubię tę część... ale nie mogłem się pozbierać po tym, jak odebrałeś nam możliwość wyznaczania ścieżek.
(*śmiech*) To naprawdę był problem?

Trochę tak, denerwowało mnie, że ludziki zadeptują mi trawę.

Cóż mogę powiedzieć... Nie chciałem, żeby „trójka" za bardzo przypominała „jedynkę" i „dwójkę". Zależało mi na tym, aby gry były podobne duchem, ale próbowałem też skonstruować nowe mechanizmy, które znów zafascynowałyby graczy. Ścieżki padły ofiarą tej filozofii.

SpellForce, najsłynniejsza seria, nad jaką pracował Wertich, według pierwotnych założeń miała należeć do nurtu MMO.

Po The Settlers III zakończyłeś współpracę z Blue Byte. Co o tym zdecydowało?
Wiesz, przede wszystkim ja nigdy nie byłem pracownikiem Blue Byte. Zawsze uważałem się za freelancera i chociaż ludzie kojarzą mnie z tym studiem, to na pewno moje odejście nie miało takiego samego wymiaru jak odejście ludzi zatrudnionych na stałe. A co o tym zadecydowało? Różne przyczyny, głównie chciałem spróbować czegoś nowego.

> „Pioneers of Pagonia jednocześnie relaksuje oraz zachęca do myślenia i eksperymentów".

W kolejnych latach pracowałeś nad wieloma grami, przede wszystkim nad świetną serią SpellForce. A jednak muszę powiedzieć, że Pioneers of Pagonia sprawia wrażenie twojego powrotu. No bo – nie owijajmy w bawełnę – przypomina pewną grę z 1993 roku...
Można dostrzec pewne podobieństwa. (*śmiech*)

A co sprawiło, że właśnie teraz zdecydowałeś się podjąć pracę nad nią?
Cóż, chciałem stworzyć grę w bajecznym, średniowiecznym świecie. Chciałem, aby obserwowanie tego świata i cudownych animacji po prostu dostarczało przyjemności. No i myślę, że brakowało mi gry, w której zamiast w rolę zdobywcy gracz wcielałby się w prawdziwego wizjonera. Poza tym Pioneers of Pagonia pozwoliło mi dać upust mojej filozofii designu. Chciałem, by to, co widzisz na ekranie, było idealnym odwzorowaniem mechanizmów działających wewnątrz gry. Dzięki temu stworzyłem produkcję, która po prostu nie potrzebuje samouczka.

Wiele osób sądzi, iż magii pierwszego The Settlers nie da się odtworzyć, bo wcześniejsze części po prostu zbliżyły się do perfekcji i trudno to przebić. Czy myślisz, że Pioneers of Pagonia zdoła wzbudzić ten sam zachwyt, co The Settlers? Nawet u starych, zgorzkniałych graczy, którzy w Osadników grali 29 lat temu? Dla kolegi pytam.
(*śmiech*) Możesz powiedzieć koledze, że będzie miło zaskoczony, bo znaleźliśmy wiele sposobów, na jakie można rozwinąć to, za co pokochał The Settlers. Z jednej strony nasza gra opiera się na czymś, co nazywamy „doświadczeniem mrowiska". Chcemy, żeby gra była niesamowitym symulatorem gospodarki, z tysiącami jednostek będących maleńkimi trybikami w ogromnej machinie, której tworzenie – i obserwowanie – po prostu dostarcza niezwykłej radości. Z drugiej strony – i to odróżnia Pioneers of Pagonia od wielu innych city builderów – dopracowaliśmy podstawowe mechanizmy rozgrywki w ten sposób, że jednocześnie relaksuje oraz zachęca do myślenia i eksperymentowania. Gracz zawsze będzie miał pełne ręce roboty, zawsze znajdzie się coś nowego do odkrycia albo zoptymalizowania, ale nigdy nie będzie musiał sobie narzucać jakiegoś nadzwyczajnego tempa.

Dodajcie do tego jeszcze split screen jak w pierwszym The Settlers i ja na pewno nie będę się wahał z zakupem.
(*śmiech*) Obawiam się, że akurat split screen w grze się nie pojawi. Ale mamy tryb kooperacji i myślę, że ty, twój kolega i twoi czytelnicy będziecie się dobrze bawić.

W takim razie do zobaczenia w Pagonii. |CDA|

G DATA
MADE
IN
GERMANY

Sztuczna inteligencja,
przełom w walce z cyberprzestępcami!

DeepRay to wynik wieloletniej działalności w zakresie badań i rozwoju w firmie G DATA, który przenosi wykrywanie zagrożeń na nowy poziom. Zastosowana technologia to samouczący się system oparty na sztucznej inteligencji, który wykrywa nawet najlepiej zakamuflowane złośliwe oprogramowanie.

www.gdata.pl/deepray

Szlakiem twórców pierwszego Wiedźmina

Mierzyła się z wiedźmińskim mitem: **Tatiana „tatikowa" Kowalczyk**

Od premiery pierwszego Wiedźmina minęło kilkanaście lat. Pora więc zadać pytanie: Gdzie się podziali ludzie, którzy przetarli szlak dla najsłynniejszej polskiej growej marki? W jakim kierunku rozwinęły się ich kariery i jak z dzisiejszej perspektywy postrzegają swój udział w produkcji gry będącej dla większości z nich pierwszym projektem w gamedevie? Wsłuchajmy się w wiedźmiński wielogłos.

26 października 2007 roku. Wychodzi pierwszy Wiedźmin. W studiu euforia. Zwycięstwo – wyścig z czasem dobiega końca. Wśród twórców panuje radość, leje się szampan. O Wiedźminie głośno jest – rzecz jasna – w Polsce, lecz mówi się o nim także na świecie. To, jak się okaże, kamień milowy nie tylko dla branży, ale też dla jakichś 80 osób, które przez dobrych kilka lat żyły i oddychały tą grą. Za sukcesem stoją jednak również koszty, w tym te niematerialne.

– *Gdy skończyliśmy Wiedźmina* – wspomina szef projektu przy „jedynce", Jacek Brzeziński, który dziś prowadzi niezależne studio Different Tales – *miałem wolny weekend, pierwszy od dłuższego czasu. Poszedłem się spotkać z kumplem, siedzieliśmy i czekaliśmy na metro. Nagle podeszło dwóch panów policjantów. Zaczepili mnie i powiedzieli: „Bo wie pan co, my tutaj szukamy ludzi, których podejrzewamy o włóczęgostwo. A pan tak siedział i sprawiał pan wrażenie, jakby nie wiedział pan, gdzie się znajduje".*

> „Długo nie wiedzieliśmy, czy robimy dobrą grę, czy, za przeproszeniem, jakieś gówno".

Zdjęcie, które odbiło się echem

Krótko po premierze następuje **bolesne zderzenie z rzeczywistością – pierwsza fala zwolnień**. W zespole się przerzedza, i to znacznie. Wystarczy przypomnieć słynne zdjęcie wrzucone na Facebooka w 2010 roku przez Macieja Miąsika (szefa produkcji Wiedźmina, obecnie założyciela Pixel Crow i członka zarządu Movie Games). Przedstawiało ono pracowników firmy z czerwonymi krzyżykami na twarzach tych, których już w niej nie było.

– *Rozstania i powroty to norma* – mówi Marcin Janiszewski, projektant rozgrywki, który odszedł z firmy po pierwszym Wiedźminie, a wrócił do niej dwa i pół roku później, by współtworzyć trzecią odsłonę serii jako starszy projektant rozgrywki. – *Inni ludzie pracowali nad kolejnymi częściami, to prawda. Ale istotne jest to, że ten duch pierwszego Wiedźmina jednak w kontynuacjach pozostał, bo osoby, które trzymały pieczę nad projektem, takie jak Konrad Tomaszkiewicz, cały czas tam* (w CDPR – dop. red.) *były.*

Sam Miąsik nie kryguje się przy mówieniu o powodach opublikowania fotografii: – *Byłem zły, bo* ***zbudowaliśmy ten zespół w trudzie i znoju. A potem zostało to szybko roztrwonione i ekipa się rozpadła****. Być może potem zrobiliby gry równie dobre, co kolejne zespoły, albo i lepsze, jeśli by się przy tym nie zamęczyli. Teraz pozostaje nam gdybanie.*

Na jednym grupowym zwolnieniu się nie kończy. Niektórzy sami decydują się opuścić szeregi firmy. – *Ja miałem to szczęście, że dosłownie odchodziłem tuż przed zwolnieniami* – mówi nam Tomek Grochowiak (tester przy „jedynce", później założyciel MoaCube), który zrezygnował z pracy w CD Projekcie po zaledwie sześciu miesiącach. Dziś w rozmowie z CD-Action wprost wymienia niezaskakującą przyczynę: crunch. Tę samą wskazuje Artur Ganszyniec (główny projektant fabuły pierwszej odsłony, później współzałożyciel Different Tales), który opuścił firmę w lutym 2010. – *Gdy kończyliśmy pierwszego Wiedźmina, byłem tuż przed trzydziestką. Po premierze okazało się, że z weekendami miałem łącznie odłożone ze trzy miesiące urlopu.*

Autorka artykułu na co dzień pracuje w branży gier w firmach Ice Code Games i Serious Sim.

„Wiedźmin Team – 3 lata później". Zdjęcie opublikowane przez Macieja Miąsika w sierpniu 2010 roku wzbudziło w branży sporo emocji.

Wziąłem więc wolne i spędziłem ten czas, robiąc remont i mając depresję – generalnie nie polecam. A potem, jak się okazało przy drugim Wiedźminie, że znowu zbliża się crunch, pomyślałem: „To już dla mnie za dużo, jeśli chodzi o zdrowie i psychiczne, i fizyczne". I po prostu odszedłem.

Rzeźnik, tirowiec i stolarz wchodzą do baru

Cofnijmy się do 2002 roku. To wtedy CD Projekt Red rozpoczyna pracę nad pierwszym Wiedźminem. Załoga firmy liczy zaledwie cztery osoby, jej siedziba znajduje się w Łodzi, a projektem zarządza Sebastian Zieliński. Pod koniec 2003 pada decyzja – demo zostaje odrzucone, trzeba zmienić kierunek. Wiedźmiński zespół przenosi się do Warszawy. Trwa intensywna rekrutacja. Zarząd szuka nowej krwi, głównie wśród ludzi młodych. Formuje się ekipa, a jej członków łączy kilka cech: **mają po jakieś 20 lat, znają prozę Sapkowskiego i raczej nie mogą pochwalić się doświadczeniem w produkcji gier**. Ba – niektórzy są zupełnie zieloni, jeśli chodzi o obowiązki związane z otrzymanym stanowiskiem.

Jedną z takich historii przytacza w rozmowie z CD-Action Sebastian Stępień (dyrektor kreatywny przy „trójce", dziś pełni tę samą funkcję w Blizzardzie przy Diablo IV). W 2006 roku rekrutuje się na designera, a zostaje zatrudniony do pisania dialogów, mimo że dotychczas nigdy nie zajmował się tworzeniem tekstów. Ani profesjonalnie, ani hobbystycznie. – *Jedyną moją styczność z pisaniem były studia dziennikarskie. Naprawdę dobrze znałem natomiast wszystkie książki o wiedźminie i ten świat, do tego interesowałem się historią, grałem w gry... i to było moje tło, coś, co dało mi jakieś podstawy. Od strony gracza więc wiedziałem, co robię, ale od strony twórcy? Nie miałem zielonego pojęcia* – opowiada.

Znaczna większość zespołu stawia pierwsze kroki w gamedevie. – *Na początku wymyślaliśmy koło na nowo.* ***Wszyscy graliśmy w gry, jasne, ale nie mieliśmy pojęcia, jak się je robi*** – opowiada Konrad Tomaszkiewicz (tester i designer przy „jedynce", potem reżyser Wiedźmina 3, teraz założyciel Rebel Wolves). – *Jeden z najlepszych animatorów w zespole był stolarzem, artysta lokacji naprawiał pralki, a ja studiowałem na akademii medycznej.*

Ganszyniec wcześniej pracował w Telekomunikacji Polskiej jako analityk danych. – *Przyszedłem pisać dialogi, zacząłem robić questy, a koniec końców piecza nad fabułą trafiła do mnie.* (Przed zatrudnieniem się w CDPR – dop. red.) *ktoś prowadził ciężarówkę, ktoś był rzeźnikiem, a ktoś inny kawę sprzedawał. Dziś już nie da się wejść z ulicy i w pół roku zostać leadem* – kwituje.

Rzeczywistość bez YouTube'a

Brak doświadczenia nadrabiają jednak pasją. – *To była banda zapaleńców, ludzi, którzy* »

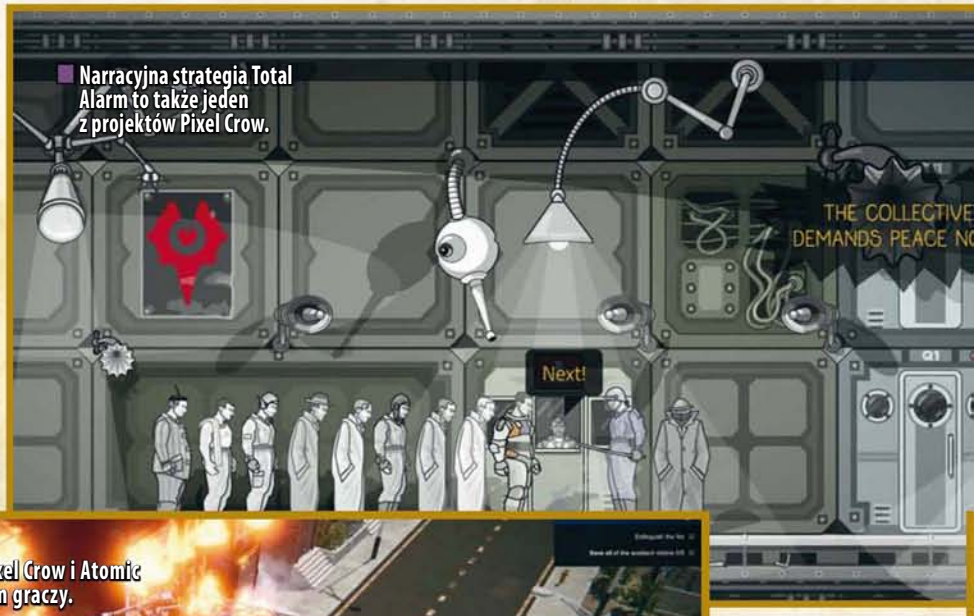
zebrali się, żeby stworzyć świetną grę. Zawsze marzyłem o robieniu gier i wreszcie miałem taką szansę – wspomina Janiszewski, a wtóruje mu Karol Kowalczyk (designer przy pierwszym Wiedźminie, założyciel i szef SQRT3): – *Początek produkcji to była masa kreatywnej frajdy, czyste tworzenie, niekończące się rozmowy. Wiele przyjaźni zostało do dziś.*

– *Czuliśmy się trochę jak gwiazdy rocka. Wiedźmin, wszyscy o nas gadają, wydamy się na całym świecie... było poczucie, że robimy coś wyjątkowego* – opowiada Daniel Sadowski (programista przy „jedynce", obecnie współwłaściciel i dyrektor designu w Rebel Wolves). A tymczasem zespół rośnie w szybkim tempie; pojawia się coraz więcej wyzwań, nie tylko organizacyjnych czy komunikacyjnych. Na to, jak dużo w całym przedsięwzięciu było naiwnego zapału, zwraca uwagę Mateusz Kanik (przy pierwszym Wiedźminie zajmował się game designem, a przy „trójce" był reżyserem): – ***Nie zdawaliśmy sobie sprawy z tego, że porywamy się z motyką na słońce.***

Problem stanowi także technologia: – *My wszyscy się uczyliśmy, a uczyć się mogliśmy tylko na własnych błędach, bo nie było YouTube'a, który by nam pokazał, jak zrobić grę w Aurorze* – opowiada Maciej Szcześnik (główny projektant rozgrywki pierwszego Wiedźmina, obecnie CTO i współzałożyciel Vinci Games). Mowa oczywiście o silniku Neverwinter Nights, do którego CD Projekt wykupił licencję w 2004 roku. – *Znajomy współpracował z pracownikiem Obsidianu. Gdy ten usłyszał, co robimy z tym silnikiem, złapał się za głowę* – komentuje Janiszewski. – *To, jaką magię chłopaki tam odstawili, do dziś mnie fascynuje*. Jedna z osób zajmujących się dostosowywaniem Aurory do potrzeb Wiedźmina to Tomasz Wójcik (programista przy „jedynce", potem starszy programista przy Wiedźminie 3, teraz współzałożyciel i dyrektor do spraw technologii w Rebel Wolves): – *Na końcu z oryginalnego silnika nie zostało zbyt wiele. Nigdy nie mieliśmy gotowej, stabilnej technologii na tyle, żeby móc sobie robić na niej grę, ale jednocześnie nie mogliśmy zatrzymać rozwoju silnika. Więc brnęliśmy w tę pułapkę, nie mając innego wyjścia*.

Wiedźmina międzygwiezdne podróże

Jedną z bardziej doświadczonych osób, które dołączają na pewnym etapie do zespołu, jest Miąsik, ale, jak sam obecnie przyznaje, Wiedźmin był dla niego pod wieloma względami czymś zupełnie nowym: – *Moje wcześniejsze projekty były maksymalnie 20-osobowe. Tu*



Narracyjna strategia Total Alarm to także jeden z projektów Pixel Crow.

Fire Commander, koprodukcja studiów Pixel Crow i Atomic Wolf, spotkała się z mieszanym przyjęciem graczy.

Pixel Crow tworzy Foodtruck Empire we współpracy z Lichthund, autorami Lichtspeera.

mieliśmy osób 80. Poza tym dotychczas robiłem dość proste w strukturze gry.

W firmie nie zawsze panuje miła atmosfera. – *Z jednej strony pasja, z drugiej wszyscy na siebie krzyczą albo się obrażają. Ten kocioł emocjonalny trwał latami i bywał przytłaczający* – zauważa Brzeziński. Wiele osób przez długi czas ma przy tym raczej sceptyczne nastawienie do projektu. – *Długo nie wiedzieliśmy, czy robimy dobrą grę, czy, za przeproszeniem, jakieś gówno* – opowiada z rozbrajającą szczerością Ganszyniec. Główne źródło problemów produkcyjnych stanowi sprawa dość prosta: przez długi czas brakuje szefa projektu, który wyznaczałby grze kierunek. – ***Nie bardzo rozumiałem, i chyba nikt nie rozumiał, jaką grę robimy*** – wyznaje Miąsik. – *Ścierało się bardzo dużo koncepcji, czasem przyszedł też*

W rozmowach przewijają się dwa słowa klucze: przygoda i wyzwanie.

Michał Kiciński, rzucał pomysły... one często wygrywały siłą autorytetu.

Przełom następuje, gdy Jacek Brzeziński zostaje szefem studia i zaczyna się realizacja jego wizji. Jak sam dziś szczerze przyznaje, długo uczył się umiejętności przekazywania swoich idei. Wiedźmin wreszcie zaczyna jednak nabierać kształtów. Ganszyniec wspomina przygotowywanie pierwszego aktu gry w formie grywalnej dla dziennikarzy. – *Po raz pierwszy mogliśmy zagrać w dopieszczonego Wiedźmina. Dopiero wtedy pojawił się dreszczyk – robimy coś fajnego. No, oczywiście po ukończeniu dema i pojawieniu się planszy z napisem „Dziękujemy za grę" już nie było nic... Tylko błędy, szare boksy i Geralt wystrzeliwujący na fizyce w kosmos*.

Mordercza babcia z Wyzimy

Zapytany o anegdoty z procesu produkcji Kanik sypie nimi jak z rękawa i śmieje się, że ma ich o wiele więcej, choć niekoniecznie nadają się do druku. Z tych, którymi dzielić się może, szczególną radość zazwyczaj wzbudza ta o wyzimskiej babci: – *Pewnego razu wchodzimy do Wyzimy, a tam rzeź, wszyscy leżą we krwi na ulicach. W studiu wielka chryja. Zbliża się premiera, a tu całe miasto nie żyje, poważna sprawa. Po długim śledztwie okazało się, że winowajcą jest jakaś żebrząca babcia. Miała zabójcze statystyki, bo nigdy nie musiała walczyć, ale z jakiegoś powodu stała się agresywna w stosunku do strażników. Inni rzucili się na pomoc... to zmasakrowała wszystkich*.

Wójcik wspomina z kolei przeszklony pokój programistów (stąd ich przezwisko: „rybki") i śmieje się, że cofnął się w czasie. Po latach znów bowiem pracuje w „akwarium", i to ponownie w towarzystwie Daniela Sadowskiego – tylko tym razem w ich nowej firmie.

– *To było wielkie szaleństwo, projekt na hurra i dużo paniki* – mówi nam Marek Ziemak (tester przy pierwszym Wiedźminie, dziś CPO 11 bit studios i od niedawna członek zarządu). ***– Ciągle gonił czas, ciągle było: „Znowu, kurde, nie działa".*** A żeby działać zaczęło, stosowane są dość unikalne metody – jak chociażby testowanie siatki NavMesh (w dużym uproszczeniu to siatka nawigacyjna, która pokrywa obszary świata gry, umożliwiając postaciom poruszanie się po ścieżkach do celu) za pomocą kurczaków. – *Puszczało się je na noc, wracało do biura rano i patrzyło, czy kurczaki nadal były. Jak nie, to znaczy, że w siatce były gdzieś dziury* – wspomina Kanik. Obiady jadają we „Fryzjerze" (genezy tej nazwy nikt nam nie chce zdradzić) oraz w „Śmierdzielu". – *Dewolaje się brało u pani na zeszyt. Wybory, jakie wtedy mieliśmy... czy kupić paczkę fajek, czy jedzenie*. Teraz tam, gdzie stał „Śmierdziel", jest siłownia – przestrzeń wykupiona przez CD Projekt Red to nowoczesny kompleks biurowy.

Namaluj mnie jak jedną z francuskich dziewczyn Geralta

W wiedźmińskiej ekipie panuje „wysokie stężenie testosteronu", jak to ujmuje Ziemak; kobiety w zespole można policzyć na palcach jednej ręki. To m.in. z tego względu pada po drodze wiele pomysłów z dzisiejszej perspektywy niekoniecznie, nazwijmy to, „poprawnych politycznie" – jak chociażby karty, których otrzymanie wieńczyło każdą miłosną uciechę Geralta. Rozmówcy nabierają wody w usta, jak tylko pojawia się temat autorstwa tych osobliwych pamiątek, nie chcąc wsypać kolegi. Sam „winowajca" też woli nie ujawniać póki co tożsamości, a patrząc wstecz, tak komentuje swój pomysł: – *Czy dzisiaj bym to zrobił? Nie... ale kiedyś statystycznym graczem był nastolatek płci męskiej. Inna sprawa, że Sapkowski opisywał w swoich książkach* »

Jedną z produkcji SQRT3 Games jest Arcane Arts Academy. Nazwa studia oznacza pierwiastek z trzech aspektów: gier, sztuki i opowieści.

Wieśka jako kolesia, który niestety trochę tak robi... Więc powiem tak: czasy się zmieniły.

W sukurs przychodzi mu Brzeziński: – *Wtedy to były kulturowo inne czasy. A dziś... nie wiem, w jakim kierunku pójdzie remake, ale kart akurat to się nie spodziewam*. Wątek nie zawsze trafionych pomysłów pojawia się również w naszej rozmowie ze Stępniem. Developer wyznaje, że dziś żywi do nich „olbrzymi sentyment": – *Mając pełną świadomość tego, że jako twórca nie jestem obiektywny, dla mnie* ***świeżość Wiedźmina pierwszego jest nie do przebicia****. Każda następna część jest lepsza pod wieloma względami, również pod kątem dialogów i fabuły... Ale pierwsza, być może właśnie przez wspomniany brak wiedzy, broni się głównie dzięki szczerości artystycznej i zaangażowaniu twórców, nadrabiając nieoszlifowanie pomysłów czy rozwiązań.*

Ambicje z kosmosu

– *Patrzyłem wówczas na to wszystko i myślałem: „Rany, to jest wielka, naprawdę dobra gra. Ma olbrzymi potencjał i rośnie w oczach"* – wspomina Stępień. Faktycznie, skala projektu, jak na tamte czasy i okoliczności, jest duża, a części składowe można udoskonalać w nieskończoność.

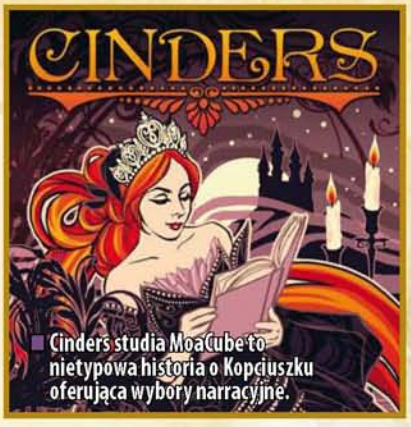
– *Traktowaliśmy to jako coś więcej niż pracę* – przyznaje Szcześnik. – *Byliśmy przekonani, że niesiemy tę pochodnię, że robimy najlepszą grę... jeśli nie na świecie, to na pewno w Polsce. I dlatego sami narzucaliśmy sobie tę jakość*. Raptem półtora miesiąca przed premierą Szcześnik odbywa z Michałem Iwanickim rozmowę: **do gry idealnie będzie pasować kamera TPP. Decyzja zostaje podjęta w zasadzie w ostatniej chwili**, ale Szcześnik i tak znajduje czas, żeby przejść Wiedźmina setki razy w nowym rzucie i upewnić się, czy na pewno wszystko działa. Takie zmiany „na gorąco" Wiedźmin przechodzi nie raz, jak wtedy, gdy twórcy postanawiają dodać do gry większą ilości krwi już po otrzymaniu certyfikacji PEGI i ESRB. Ryzyko ryzykiem, ale najważniejsze pozostaje dla nich dowiezienie swojego dzieła w jak najlepszym stanie. Teraz Szcześnik nazywa to chorym perfekcjonizmem.

Dla Tomaszkiewicza to satysfakcjonujący, ale i bardzo trudny proces. – *Walczyliśmy o to, żeby w ogóle tę naszą pierwszą grę zrobić i wydać*. Jego odczucia pokrywają się zresztą z przemyśleniami innych; większość rozmówców zapytanych o to, z czego są najbardziej dumni, jeśli chodzi o pierwszego Wiedźmina, odpowiada jednym głosem: z tego, że w ogóle udało się ten projekt dowieźć.

To nie crunch, to przygoda!

Galopującym ambicjom towarzyszy budżet, który stanowi ułamek tego, czym dysponuje np. BioWare wydający mniej więcej w tym samym czasie Mass Effecta. – *Ten brak funduszy, wiedzy i doświadczenia trzeba było nadrobić czymś innym* – mówi Kanik. – *A że chcieliśmy zrobić coś, co byłoby równie dobre albo i lepsze, coś przełomowego, to trzeba było dać z siebie wszystko. I koniec końców dzięki ciężkiej pracy i ogromnemu talentowi udało nam się.*

– *Znana jest historia, jak to pewien człowiek został u nas zatrudniony, a nie znalazł sobie jeszcze mieszkania w Warszawie. Przez dwa tygodnie udało mu się skutecznie przebywać w biurze 24/7, bez możliwości zamknięcia go ani otwarcia. A to oznacza, że przez te dwa tygodnie zawsze ktoś pracował* – opowiada Kowalczyk. Takich opowieści jak ta krąży po gamedevie sporo – crunchowanie przy pierwszym (i kolejnych) Wiedźminie, z wisienką na torcie w postaci sześciodniowego tygodnia pracy przy produkcji Cyberpunka 2077, nie jest żadną tajemnicą. Mimo to wielu naszych rozmówców miło wspomina ten czas.



Cinders studia MoaCube to nietypowa historia o Kopciuszku oferująca wybory narracyjne.

Uroczo-ponury erpeg Bonfire autorstwa MoaCube opiera się na szybkich turach, które robią z walki łamigłówkę.

Scena polskiego gamedevu to zdecydowanie nie tylko CD Projekt. Zgodnie z wyliczeniami zawartymi w raporcie „Kondycja Polskiej Branży Gier 2020" w roku 2019 funkcjonowało ponad 470 studiów developerskich. Jednocześnie sukces pierwszego Wiedźmina jest nie do przecenienia w kontekście liczby studiów założonych przez byłych twórców, dopływu kapitału oraz wpływu na Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie. Przypomnijmy, że w 2021, według danych serwisu ISB News, Japonia straciła pozycję lidera na rzecz Polski pod względem liczby notowanych na giełdzie firm związanych z branżą gier. Spektakularne wzrosty cen akcji CD Projektu z poziomu 4,30 zł w październiku 2007 do 460,30 zł w lipcu 2020 działały długofalowo na wyobraźnię inwestorów, otwierając ich portfele i zapewniając przypływ gotówki dla branży gier – oczywiście do czasu.

Patrycja Rodzińska-Szary, współzałożycielka (wraz z Michałem Bobrowskim) Polish Gamers Observatory dostarczającego raporty i wyniki badań dotyczących graczy i rynku gier „Kondycja Polskiej Branży Gier"

W rozmowach przewijają się dwa słowa klucze: przygoda i wyzwanie.

– *Uczyłem się, pisałem każdego dnia i nie było w tym w ogóle korporacyjnych klimatów, z którymi borykam się od wielu lat.* ***Młodość, pierwsze kroki, to zawsze smakuje inaczej*** – wspomina Stępień. Przytakuje mu Kanik: – *Jakbym miał to wszystko powtórzyć, bez wahania bym to zrobił. To była świetna przygoda, której absolutnie nie żałuję.* Pozytywne odczucia ma również Wójcik: – *Może to efekt psychologiczny, ale świetnie wspominam te czasy. Bardzo wiele się wtedy nauczyłem, to była moja pierwsza poważna praca. Poznałem fantastycznych ludzi, a z niektórymi z nich teraz pracuję.* W podobnym tonie wypowiadają się też Szcześnik, Sadowski i Ziemak, choć ten ostatni zwraca też uwagę na intensywniejsze momenty: – *Siedzieliśmy po nocach naładowani red bullami. Raz kolega rozwalił głową klawiaturę z frustracji, że bug dalej nie jest poprawiony, mimo że go reprodukował już miliard razy* – mówi Ziemak, który pracował w zespole testerskim.

– *Trochę głupawka z przemęczenia, a trochę poczucie, że robimy coś fajnego na kokodżambo, bo to taki „młody, dynamiczny zespół"* – ironizuje dziś Grochowiak. Crunch jest od niego wymagany. Pierwszego dnia w CD Projekcie słyszy od przełożonego, że **dzień pracy trwa minimum 10 godzin**: – *„Pracujemy też w weekendy, ale skoro jesteś tu pierwszy tydzień, to możesz w ten nie zostawać. Jakby co, są jeszcze nocki, ale to już dogadasz z chłopakami". Co wtedy? Udało ci się – robisz Wiedźmina – więc zostajesz. A ja i tak się broniłem i starałem się nie siedzieć po nocach.*

– *Ludziom się to nie podobało, ale jeszcze gorsze było, że nie widzieli możliwości zmiany* – wspomina Miąsik. – *I oczywiście nie wszyscy mają z tym problem i to też jest spoko, ale sporo osób uważało to za niefajne. Upieranie się, że takie zasady są dobre, było dla wielu frustrujące.*

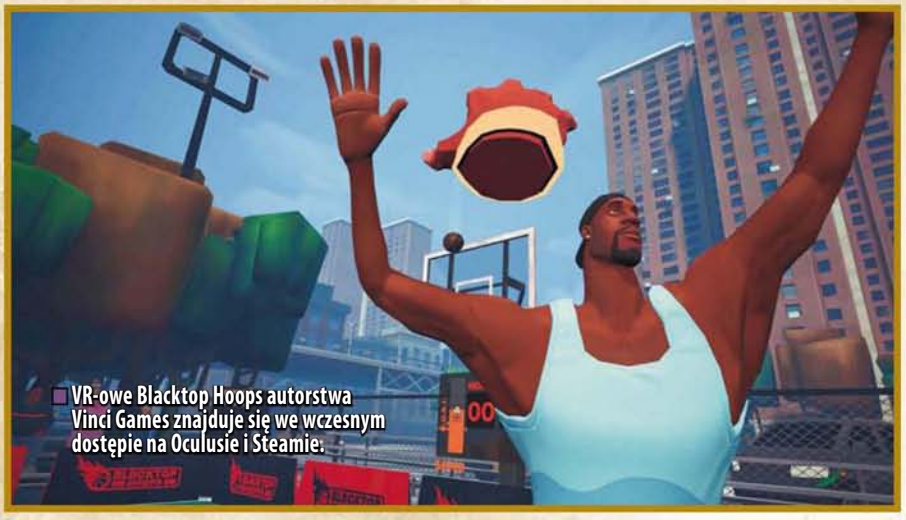
Inną perspektywą dzieli się z nami w rozmowie Kanik: – *Nigdy nie było tak, żeby ktokolwiek przykładał mi pistolet do głowy. Nam wszystkim ogromnie zależało na tym projekcie, dlatego często sami decydowaliśmy się na poświęcenia.* Kowalczyk komentuje: – *To był dla mnie po prostu styl życia i świadomie się na to godziłem. O tym, że to był crunch i ludzie cierpieli psychicznie, dowiedziałem się lata później.* A od crunchu do wypalenia przecież tylko jeden krok, jak zauważa Ziemak: – *Kilka osób się powypalało permanentnie na tyle, żeby wyjść z Cedepu. Niektórzy wręcz odeszli z branży.* Rzeczywiście prześledzenie losów osób, które znalazły się w napisach końcowych „jedynki", potwierdza, że **dla wielu Wiedźmin był pierwszym i ostatnim projektem w gamedevie**.

Na swoim

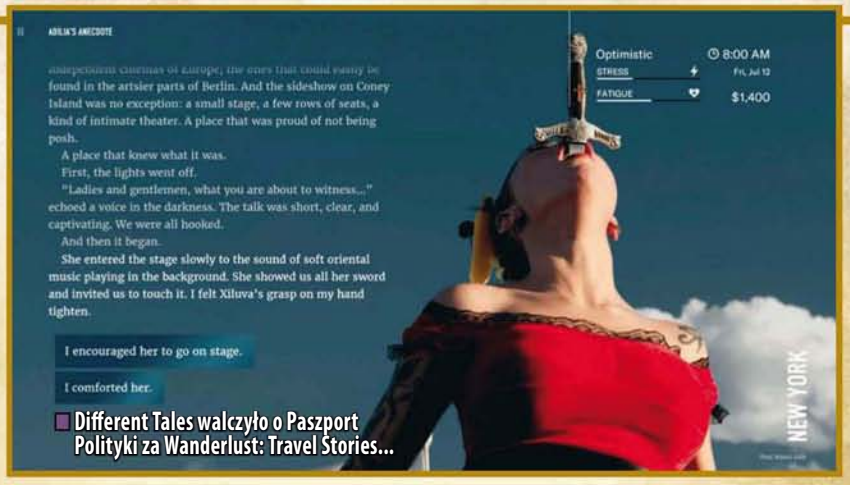
Po premierze Wiedźmina wielu próbuje sił w stworzeniu własnych studiów. – *Ja i Andrzej Mędrycki byliśmy jednymi z tych, których Cedep zwolnił w pierwszym rzucie. Tego samego dnia spotkaliśmy się, żeby pogadać i trochę odreagować* – opowiada Sadowski. Niedługo potem zakładają wspólnie Nitreal Games, z sukcesem działające na rynku przez niemal 11 lat. Pracują m.in. z Kowalczykiem, który w 2008 również decyduje się na własną firmę. SQRT3 Games (a wcześniej World-LooM) prowadzi do dziś. W segment casuali wkraczają też Szcześnik, Ziemak i Maciek Czerwonka pod szyldem Sleepwalker Games, a pomaga im Miąsik. Działają w piwnicy, w domu rodziców Ziemaka. – *Był pies, był kot, małe okna, ciemność i w lato grill na lunch* – wymienia. – *Nie byliśmy na to wszystko przygotowani finansowo. Zanim pomysł upadł, wydaliśmy jedną Hopę* (Hidden Object Puzzle Adventure – przyp. red.).

„Na swoje" idzie więcej osób – przeważająca część naszych rozmówców zakłada własne studia. Jedynie kilku twórców pracujących przy pierwszym Wiedźminie wciąż mości się w CD Projekcie – z oryginalnej ekipy ostają się m.in. Marcin Blacha, starszy designer, a obecnie dyrektor fabuły w studiu, Lucjan Więcek, który przy pierwszej części zajmował się cutscenkami, a teraz jest dyrektorem działu Environmental Art, czy Paweł Mielniczuk, po dołączeniu do studia character artist, dziś dyrektor grafiki Cyberpunka 2077. Sporo

> Określenie „twórca Wiedźmina" reklamowało nie raz i nie dwa nowo założone studia.



VR-owe Blacktop Hoops autorstwa Vinci Games znajduje się we wczesnym dostępie na Oculusie i Steamie.



Different Tales walczyło o Paszport Polityki za Wanderlust: Travel Stories...

...a wywalczyło go w 2020 roku grą Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest.

osób przewinęło się też np. przez Flying Wild Hog, a wielu – jak chociażby Stępień – dołącza do największych zagranicznych firm tworzących gry.

Na horyzoncie majaczą też nowe inicjatywy. Jak się dowiedzieliśmy, **w najbliższym czasie otworzą się trzy studia zakładane przez byłych pracowników CD Projektu**. O jednym możemy wspomnieć już teraz: – *Jesteśmy na etapie formowania nowego zespołu* – Kanik wyjawia nam w rozmowie. – *I już teraz mam przyjemność pracować ze świetnymi ludźmi, z którymi tworzę naprawdę kapitalny projekt. Nie mogę się doczekać wyjścia z cienia*.

Rachunek sumienia

Chęć stworzenia czegoś własnego to dla Grochowiaka wypadkowa doświadczeń wyniesionych z Redów: – *Kiedy pijesz już piątego red bulla i popijasz go piwem, to staje się oczywiste, że taki crunch się sprawdza maksymalnie przez pierwsze dwa tygodnie. Kompletnie się w tym nie odnajdywałem. To miłe historie wojenne, do których z chęcią wracam, choć wiem, że tak naprawdę to, co się działo, wcale nie było w porządku. Bardzo mi zależało na tym, żeby pracować zupełnie inaczej. Dlatego później pracowałem w studiach bez crunchu, a własne MoaCube traktujemy bardziej jako kolektyw niż firmę.*

> Crunch przy Wiedźminie ukształtował przyszłe losy wielu developerów.

Problem pojawia się, gdy crunch staje się docelowym sposobem robienia gier. Brzeziński komentuje: – *Sprzężenie zwrotne. Siedzisz ciągle w pracy, dlatego zaniedbujesz inne sfery życia. I ta praca nagle zaczyna mieć większe znaczenie, niżby miała, gdyby w twoim życiu była harmonia. Z perspektywy czasu biorę też na siebie część tego, jaką tam kulturę pracy wytworzono... Bo jednak myśmy ją tworzyli razem*. Temat podnosi również Ganszyniec: – *Teraz zdaję sobie sprawę, że sam poniekąd legitymizowałem ten crunch, bo jednak byłem leadem pod sam koniec. Ktoś szedł do domu, wracał i jego błędy były naprawione, bo ja nad nimi siedziałem w nocy. Przecież to jest, za przeproszeniem, jakaś krzywa akcja. I można mówić, że nikogo nie zmuszałem, ale jednak presja, jaką wywierałem – ona tam była. Dziś daje mi to do myślenia*.

Odpowiedzialność za to, jakiego rodzaju kultura pracy panuje w studiu, spoczywa jednak przede wszystkim na pracodawcy. – *Tam ewidentnie było to wykorzystywane, ale ludzie bardzo lubią to wypierać. Kupują filozofię, że ciężka praca ich w jakiś sposób uświęca, że są profesjonalni, bo przez to przeszli* – mówi Grochowiak. – *A ja mam zupełnie odwrotną opinię. Robimy gry, a nie leczymy raka czy wysyłamy astronautów na Księżyc. I to nie jest tak, że jak nie posiedzisz dłużej, to pacjent umrze, a ten astronauta wybuchnie*.

O wpływie pracy dla Redów na życie zawodowe i prywatne wypowiada się również Kanik: – *Rozstałem się z Cedepem w dobrych stosunkach. Dużo zyskałem dzięki temu, że tam pracowałem. Ale też dużo straciłem.* ***Podczas Wiedźmina 3 urodziło mi się dziecko i przeoczyłem moment, gdy zaczęło mówić. Zdajesz sobie wtedy sprawę, że to już nie wróci.*** Zdradza następnie obecne motto swojego nowo formującego się studia. Brzmi ono: „Burnout is not a badge of honor" (w wolnym tłumaczeniu: „Wypalenie to nie powód do dumy").

Koszty, jakie niesie ze sobą taka praca, to coś, czego jest świadom także Ganszyniec: – *W wyniku pracy w CD Projekcie straciłem bardzo dużo znajomości czy nawet przy-*

OKIEM EKSPERTA

Seria Wiedźmin stanowi cezurę dla polskiej branży gier komputerowych. Jej fenomen wynika z niezwykłego rozwoju zwieńczonego Wiedźminem 3 – grą wyjątkową i wybitną. Ten artystyczny i biznesowy sukces z uwagi na skalę produkcji był kuźnią kadr. „Gra twórców Wiedźmina" – ta fraza z czasem się już niemal wyświechtała, co jednak wskazuje na to, w ile miejsc udali się ci członkowie zespołu Wiedźmina (i kontynuacji), którzy zdecydowali się szukać swojej przyszłości na własną rękę. To powiedziawszy, chciałbym jednak zaznaczyć, że sprowadzanie polskiego sukcesu na światowym rynku gier tylko do Wiedźmina jest niesprawiedliwym uproszczeniem; nie zapominajmy o wcześniejszych i równoległych dokonaniach Adriana Chmielarza, LK Avalon, Janusza Pelca, Techlandu czy Metropolis (czyli obecnego 11 bit studios).

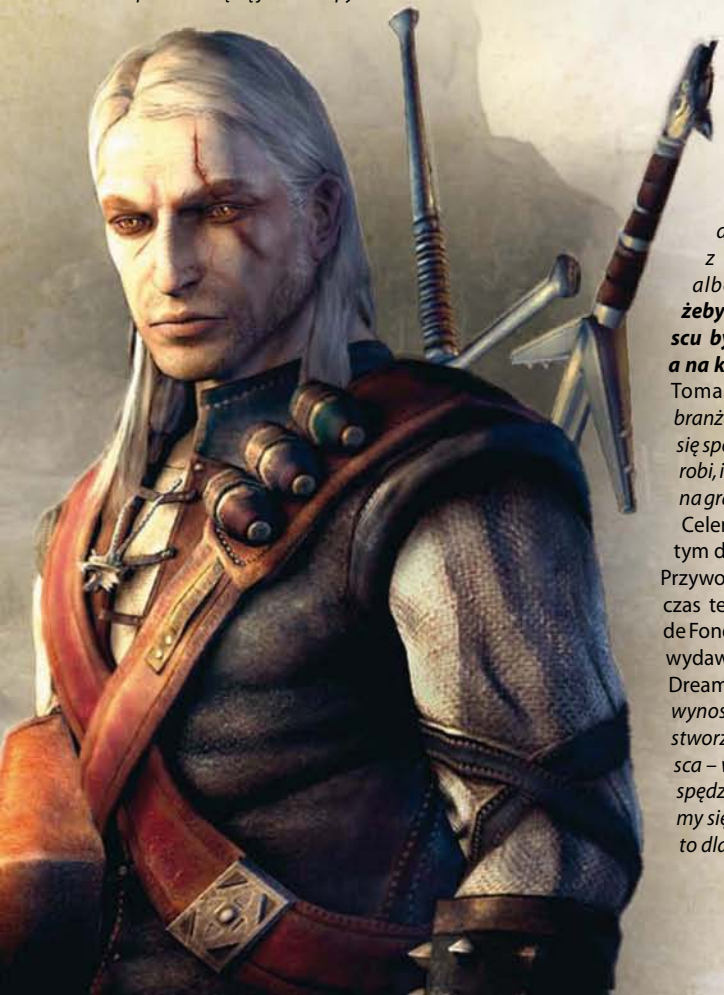
Aleksy Uchański, były redaktor naczelny KŚ Gry, Playa i Gamblera, obecnie inwestor w branży gier

jaźni, bo po prostu przestałem się odzywać do ludzi. I części z tych relacji mi się nigdy nie udało odbudować. Przez długi czas tego żałowałem – to byli ludzie dla mnie ważni, a ja ich odciąłem. Ale zrobiłem to, bo nie miałem czasu.

Druga strona medalu jest taka, że końcowy efekt tej ciężkiej pracy staje się czymś, co wywiera wpływ na rzesze ludzi. – *Ktoś mówi ci, że ta gra zmieniła jego życie. Okazuje się, że to było warte tego potu, krwi i łez. I chyba jedyne, co możesz odpowiedzieć, to „dziękuję"... bo zatyka. To chyba największy dar, jakiego osoba w mojej branży może sobie życzyć* – wyznaje Janiszewski.

Gamedev po przejściach

Jak jednak w końcu doszli do wniosku, gry da się robić bez wielomiesięcznego (albo wręcz wieloletniego) crunchu. Grochowiak twierdzi, że sam stara się wypychać pracowników na urlopy. – *Młodym ludziom wydaje się, że pasja oznacza siedzenie po godzinach. Jeszcze nie wiedzą, że jeśli będą w ten sposób pracowali, to za pół roku będą już do dupy*.



NOWY-STARY WIEDŹMIN

Nie możemy też nie zapytać o odczucia względem zapowiedzianego niedawno projektu studia Fool's Theory. To, że powstaje remake „jedynki", to dla twórców oryginału dobra informacja. – *Uważam to za świetny pomysł* – komentuje Maciej Miąsik. – *Pierwszy Wiedźmin zdecydowanie trąci myszką. Już wtedy, gdy wychodził, trącił myszką. O kartach możemy dyskutować – one się wpisują w postać wiedźmina – natomiast gameplayowo ta gra była bardzo zacofana, szczególnie pod kątem walki.* Miąsik podkreśla jednak, że aspekt fabularny i kreacja świata nadal pozostają aktualne. Marcin Janiszewski z kolei przyznaje otwarcie, że fakt powstawania remake'u zupełnie mu wyleciał z głowy, ale dodaje też, że życzy studiu powodzenia. Maciej Szcześnik zaś sam chętnie zagra w odświeżoną wersję gry: – *Remake robią moi znajomi i jestem całkowicie spokojny o jakość.* Zgadza się z nim Tomasz Wójcik: – *Dobrze, że ta gra powstaje. Jest szansa zrobić ją lepiej, uniknąć błędów, które popełniliśmy wtedy, dotrzeć do nowych odbiorców... w końcu minęło już ładnych parę lat. Spokojnie sobie poczekam, zobaczę, co z tego wyjdzie, i z przyjemnością zagram w nowego-starego Wiedźmina.*

Dla Tomaszkiewicza bardzo dużą rolę przy zakładaniu Rebel Wolves odgrywa świadome podejście do pracownika. Wraz z Sadowskim zapraszają do współpracy prawdziwą cedepową śmietankę – wśród współwłaścicieli spółki są trzy osoby, z którymi znają się z czasów pierwszego Wiedźmina. Oprócz Wójcika to Tamara Zawada (pracowała też w m.in. w Capcomie) i Bartłomiej Gaweł (zbierał doświadczenie chociażby w People Can Fly i Flying Wild Hog). W studiu nie chcą mieć crunchu w ogóle. Sadowski tłumaczy: – *Jeśli najważniejsza jest firma, czasem dochodzi do absurdów... na przykład pracownicy dowiadują się o tym, co się dzieje w ich miejscu pracy, z komunikatów giełdowych albo mediów*. ***My chcemy, żeby u nas na pierwszym miejscu był zespół, na drugim gra, a na końcu firma***. Przytakuje mu Tomaszkiewicz: – *Gamedev to branża artystów. Jeśli zespół może się spełniać, to włoży serce w to, co robi, i dzięki temu powstanie świetna gra, która się po prostu sprzeda*. Celem Tomaszkiewicza jest przy tym długoterminowa produkcja. Przywołuje on rozmowę, którą jakiś czas temu odbył z Guillaume'em de Fondaumière'em, szefem działu wydawnictwa i Co-CEO Quantic Dream: – *U nich średni staż pracy wynosi 17-20 lat. Moim celem jest stworzenie właśnie takiego miejsca – w którym ludzie będą chcieli spędzić pół życia. Dlatego śmiejemy się ze wspólnikami, że ta firma to dla nas taki plan emerytalny*.

Życie po Wiedźminie

Mimo że przygoda Grochowiaka z CD Projektem jest raczej krótka, bo trwa niespełna pół roku, do dziś konsekwentnie snuje się za nim cień Geralta z Rivii, z czego sam zresztą żartuje: – *Gdy pada pytanie: „Robiłeś jakąś grę, którą kojarzę?", odpowiadam: „No... Wiedźmina". Choć to gra, do której najmniej się poczuwam*. Określenie „twórca Wiedźmina" to hasło, którym reklamuje się niejedno nowo założone studio. Dla samych zainteresowanych ma ono mniej jednoznaczną wartość, o czym opowiada Stępień: – *W jakimś stopniu wiele razy mi to pomogło, ale staram się unikać mitologizowania własnej pracy czy umiejętności.* ***Czy jestem twórcą Wiedźmina? Niewątpliwie, ale czy można powiedzieć, że to w znaczący sposób wpływa na to, co robię dalej?*** *To była świetna szkoła i świetny czas, ale świat się na tym nie kończy.*

Wiedźmińska etykietka to temat, który podnosi również Ganszyniec. Jego zdaniem może ona w pewnym sensie zawłaszczać kreatywną tożsamość twórców. – *Przez pewien czas bardzo brakowało mi robienia dużych gier. Czułem się trochę jak taki... narkoman na głodzie, nie? Szedłem ulicą i myślałem sobie: „Ach! Ale ja już nie robię Wiedźmina – to kim ja teraz jestem? Czy ja jeszcze kiedykolwiek w życiu będę robił coś tak pasjonującego?". To przychodziło, odchodziło. Z jednej strony to mi ten Wiedźmin dużo dał... ale też trochę za to zapłaciłem. Z drugiej strony co mam z tego, że Wiedźmin kiedyś był dobrą grą? Ile mieszkań w Warszawie kupiłem czy ile milionów premii dostałem? Trudno jednoznacznie ocenić, co mi to dało* – Ganszyniec urywa. Po chwili kontynuuje: – *Jestem jedną ze 120 osób, które pracowały nad Wiedźminem. To już nie moja historia, od dobrych kilkunastu lat. To już jest historia kogoś innego, kto tam został*. **|CDA|**

WITAJ, PRZYGODO!

■ Do epoki jaskiniowej wraca: **Smuggler**

„You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest". Tak niepozornie zaczyna się jedna z najbardziej „wpływowych" gier w historii branży, przygodówka z 1976 roku. Niedawno otrzymała remake w 3D, więc to dobry czas, by poświęcić jej opowieść.

Rok 1975. Wyobraź sobie, że jesteś 31-letnim nerdem i introwertykiem. A poza tym programistą, który lubi grać w D&D oraz wspinać się po skałkach i – zapewne dla odmiany – penetrować podziemne labirynty jaskiń. Tak, jesteś też profesjonalnym grotołazem. Do tego świeżo po rozwodzie. Masz nagle dużo czasu, z którym nie wiesz co robić, bo dawne hobby jakoś cię już nie kręcą. A gdy przychodzą do ciebie w odwiedziny dwie małoletnie córki, zastanawiasz się, jak zorganizować wspólny czas. Co robisz? ...Tak jest, **piszesz dla nich grę komputerową, w której łączysz dwie pasje – speleologię i D&D**. Grę tak dobrą, że przypadnie do gustu wielu tysiącom graczy, doczeka się masy klonów i mocno wpłynie na raczkującą branżę.

Okej. To była wersja dla nielubiących dużo czytać lub spieszących się. Jeśli jednak masz czas i chcesz dowiedzieć się więcej – służę!

Programista jaskiniowiec

Urodzony w 1936 roku Amerykanin William Crowther uzyskał dyplom z fizyki na MIT w 1958. W 1972 zatrudnił się jako programista w zajmującej się Arpanetem, czyli przodkiem współczesnego internetu, firmie BBN (obecnie Raytheon BBN). Tworzył w niej oprogramowanie dla routerów sieciowych, a po pracy wraz żoną – również programistką, fanką D&D i maniaczką szwendania się po ciasnych, ciemnych miejscach – penetrował system komór i korytarzy w Kentucky, z uwagi na spore rozmiary zwany Jaskinią Mamucią. Zapuszczali się też w tunele Flint Ridge.

Przyznam, że dla mnie jedynym gorszym sposobem spędzania wolnego czasu niż czołganie się w ciemnych, ciasnych, krętych korytarzach, gdzie można łatwo się zagubić, utknąć na amen albo skręcić sobie kark, jest penetrowanie ciemnych, ciasnych i krętych jaskiń pod wodą, w akwalungu, z ograniczoną ilością powietrza... No, ale o gustach się nie dyskutuje. Crowther i jego żona to lubili i wielokrotnie wspominali w gronie znajomych o rozmaitych pięknych lokacjach, jakie mieli okazję ujrzeć w czasie swych wypraw – czy to o Sali Króla Gór, czy Komnacie Mgieł. Poza samym podziwianiem cudów natury sporządzali także mapy odwiedzanych jaskiń na zlecenie Cave Research Foundation.

Gry małżeńskie

Druga połówka, która podziela wszystkie twe pasje – toż to przecież teoretycznie przepis na udane małżeństwo... Ale pomimo tego po 17 wspólnych latach Will i Patricia postanowili się rozstać. Po rozwodzie kobieta wyprowadziła się wraz z ich dwiema córkami, a Crowther popadł w lekką depresję. Nic go nie cieszyło, na niczym nie mógł się skupić. A gdy zgodnie z wyrokiem sądowym dzieci spędzały z nim jeden tydzień w miesiącu, nie bardzo miał pomysł na to, jak ten czas sensownie wypełnić. Zresztą jako introwertyk niespecjalnie palił się np. do odwiedzania wesołego miasteczka czy wielogodzinnego przemierzania centrum handlowego.

Gra stworzona przez ojca dla córek podbiła tysiące serc.

I gdy tak sobie siedział, smętnie wpatrzony w ścianę, wspominając stare, dobre czasy, naszła go nagle myśl: a może dziewczynkom spodoba się gra komputerowa? Gra, w której będą mogły przemierzać tajemnicze królestwo, napotykać w nim magiczne stworzenia, rozwiązywać łamigłówki, znajdować skarby...

■ Młody Will Crowther (w okularach).

Doszedł do wniosku, że **wykreowanie takiego świata tylko za pomocą słów może okazać się niezłym wyzwaniem**. A potem postanowił wykorzystać do tego swoje doświadczenie grotołaza i całą akcję przenieść pod ziemię. Po cichu zamarzyło mu się też, by w ten sposób zaszczepić w córkach fascynację speleologią...

Witaj, przygodo!

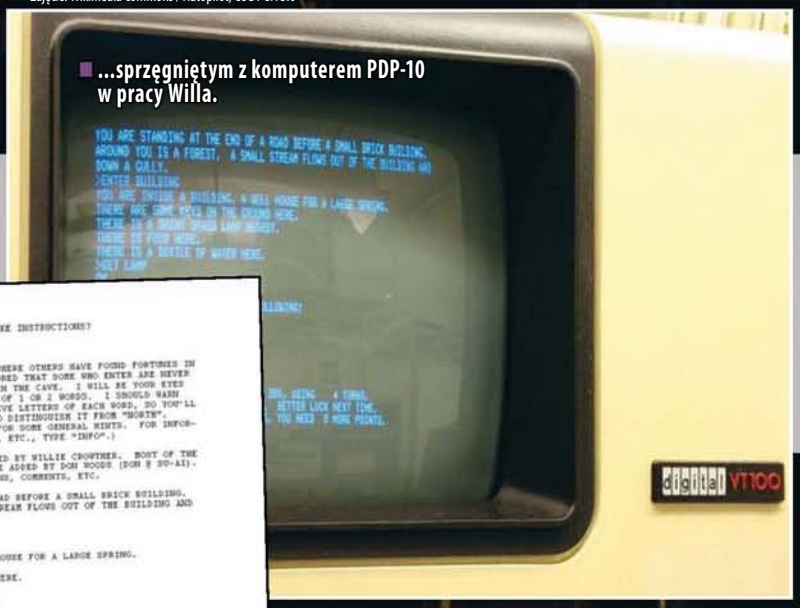
Prace rozpoczął późną jesienią 1975 roku, a już w lutym 1976 miał gotowy kod – 700 linii poleceń w języku Fortran i około 700 kolejnych linii danych. **Jako że grę tworzył z myślą o dzieciach, Will starał się maksymalnie ułatwić jej obsługę.** Stąd polecenia wydawano w języku naturalnym, np. „weź lampę", „idź na p[ółnoc]", „zapytaj krasnoluda". Dziś to oczywiste rozwiązanie, ale wtedy było innowacyjne.

Crowther chciał nazwać swe dzieło Adventure, czyli Przygoda, ponieważ na samym początku wyświetlał się komunikat: „WELCOME TO ADVENTURE!!". Ale że w systemie operacyjnym mainframe'owego PDP-10 (bo na tym komputerze powstawała gra) nazwa pliku mogła mieć

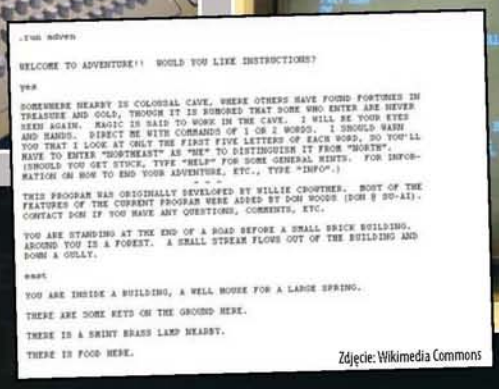
Zdjęcie: Wikimedia Commons / ArnoldReinhold, CC BY-SA 3.0

Córki Crowthera grały w CCA nie na komputerze, a na czymś takim...

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Autopilot, CC BY-SA 3.0



...sprzęgniętym z komputerem PDP-10 w pracy Willa.



```
.run adven

WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

yes

SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN
TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER
SEEN AGAIN.  MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES
AND HANDS.  DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.  I SHOULD WARN
YOU THAT I LOOK AT ONLY THE FIRST FIVE LETTERS OF EACH WORD, SO YOU'LL
HAVE TO ENTER "NORTHEAST" AS "NE" TO DISTINGUISH IT FROM "NORTH".
(SHOULD YOU GET STUCK, TYPE "HELP" FOR SOME GENERAL HINTS.  FOR INFOR-
MATION ON HOW TO END YOUR ADVENTURE, ETC., TYPE "INFO".)
      - - -
THIS PROGRAM WAS ORIGINALLY DEVELOPED BY WILLIE CROWTHER.  MOST OF THE
FEATURES OF THE CURRENT PROGRAM WERE ADDED BY DON WOODS (DON @ SU-AI).
CONTACT DON IF YOU HAVE ANY QUESTIONS, COMMENTS, ETC.

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING.
AROUND YOU IS A FOREST.  A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND
DOWN A GULLY.

east

YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

THERE IS FOOD HERE.
```

Zdjęcie: Wikimedia Commons

nie więcej niż sześć znaków, została zapisana w rdzeniowej pamięci tego komputera jako ADVENT.

To jest świetne!

Advent bardzo przypadł do gustu córkom Willa; codziennie spędzały przy tytule po kilka godzin („Moje dzieci uważały, że to świetna zabawa"). Ciekawostka: **nie grały w niego na komputerze, a na stojącym w domu Crowthera dalekopisie** sprzężonym z komputerem w BBN. Komunikaty i opisy w grze nie były więc wyświetlane na ekranie monitora, lecz drukowane na papierowej taśmie.

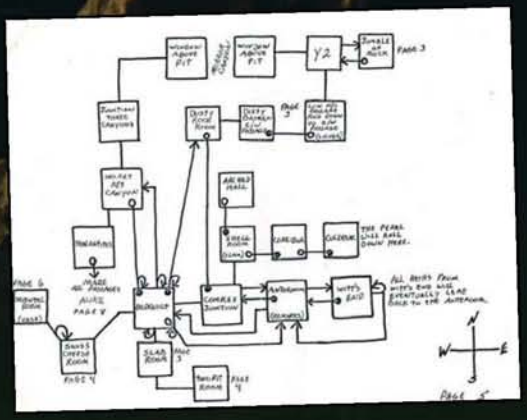
Cel gry stanowiło spenetrowanie sieci aż 78 podziemnych, połączonych ciasnymi i krętymi korytarzami lokacji, z których każda miała szczegółowy opis – tak wyglądu, jak i tego, co można w niej znaleźć. Will tak naprawdę **odtworzył w komputerze mapę fragmentu Jaskini Mamuciej**, i to na tyle wiernie, że grający później w Advent grotołazi na podstawie wyświetlanego tekstu łatwo rozpoznawali znane im miejsca. Wędrując przez te jaskinie w poszukiwaniu pięciu rozmieszczonych losowo skarbów, dziewczynki napotykały na swej drodze dzikie zwierzęta, kryształowe mosty, wrogo nastawionych krasnoludów z toporami itd. Musiały też niekiedy rozwiązywać proste zagadki logiczne oraz stosować odkryte „magiczne słowa" umożliwiające teleportację w inny obszar mapy. Program pełnił funkcję narratora, opisując położenie gracza i skutki podejmowanych przez niego działań. A że akcja Przygody rozgrywała się pod ziemią, w ciemnościach, dzieciaki były zmuszone skompletować części lampy i ukończyć całość przed wyczerpaniem się baterii. Te zaś odrobinkę słabły z każdym wydanym poleceniem...

I choć była to gra dla dzieci, dało się w niej zginąć, czy to przez upadek w przepaść, czy to od krasnoludzkich toporów. Po zebraniu wszystkich skarbów – co trwało około dwóch godzin – przygoda się kończyła. Jakaś punktacja? Outro? Endgame? Zapomnijcie, mamy przecież rok 1976.

AdvEND?

Zapisana w pamięci komputera gra zainteresowała pracowników BBN. Szybko zyskała kilku fanów, którzy chcieli podzielić się nią z kolegami. Plik z Adventem został więc powielony i rozesłany przez ARPANET do innych instytucji i uniwersytetów podłączonych do sieci. Will przebywał w tym czasie na miesięcznym urlopie. Gdy wrócił, zdumiał się, bo na jego konto pocztowe przyszło kilkadziesiąt maili poświęconych Przygodzie. Znalazły się w nich pochwały, nie zabrakło też sugestii, co można w grze zmodyfikować, poprawić czy dopisać. Tyle że Crowthera zupełnie to nie interesowało – **z jego punktu widzenia Advent był już zakończonym projektem, więc nie zamierzał nic w nim zmieniać**. Tak też odpisywał na wiadomości. Z tego właśnie powodu tu zasadniczo żegnamy się już z Willem. (Zainteresowanym powiem tylko, że ożenił się powtórnie, żyje do dzisiaj i ma się dobrze – ale nigdy więcej nie stworzył żadnej innej gry i unika kontaktu z mediami. Chce mieć po prostu święty spokój na emeryturze).

Jego dzieło zapewne zostałoby szybko zapomniany (oczywiście poza maniakami retro i podobnymi im pismakami, którzy odgrzewają na łamach magazynów prastare gamingowe kotlety, zamiast zajmować się współczesnymi



Fragment stworzonej przez fanów nieformalnej instrukcji do gry. Tu mapa wycinka jaskiń.

MAGICZNE SŁOWA

Zawarte w CCA cztery „magiczne słowa" (w tym „xyzzy") stały się w branży kultowe. Były często wykorzystywane w innych grach jako cheaty (nawet w windowsowym Saperze!), a czasem po prostu pojawiały się w nich na zasadzie żartu. Na „xyzzy" możecie się natknąć np. w Diablo II czy w Return to Monkey Island (ów wyraz zobaczycie na tabliczce przy wejściu do... labiryntu jaskiń). „Xyzzy" trafiło też do żargonu hakerów – żeby było śmieszniej, wiele źródeł o tym pisze, ale żadne nie wyjaśnia, co konkretnie wspomniane słowo w tym środowisku oznacza... Hakerzy lubią używać także słynnej frazy z CCA: „You are in a maze of twisty little passages, all alike", co zaczęło oznaczać sytuację, w której żadne podjęte działanie nie daje efektu.

Zwrot „twisty little passages" wykorzystano również jako tytuł książki omawiającej fenomen „fikcji interaktywnej". Z kolei film poświęcony historii przygodówek zatytułowano „Get Lamp" – tak brzmiało jedno z poleceń, jakie mógł wydać gracz w CCA. Samo Colossal Cave Adventure pojawiło się zresztą w jednym z odcinków serialu „Halt and Catch Fire" (2014), i to w dość znaczącej roli „testera" umiejętności pracowników.

WANDER

To – najprawdopodobniej – pierwsza na świecie przygodowa gra tekstowa (napisana w okolicach 1973). Gracz wcielał się w niej w pracownika ziemskiej ambasady na planecie Aldebaran III. Jego misją było powstrzymanie rebelii Aldebarańczyków, na co miał ograniczoną ilość czasu. Choć twórca Wandera rozwijał go aż do 1980 roku, jego dzieło nigdy nie zdobyło większej popularności.

CZY WIESZ, ŻE...

Adventure z 1980 wydane na Atari 2600 – czyli CCA z prymitywną grafiką – to pierwsza gra przygodowa na konsole.

problemami branży). W końcu taki właśnie los spotkał większość gier powstałych na mainframe'y w latach 70. XX wieku. Bo kto pamięta jeszcze pierwszą tekstową przygodówkę w historii, czyli Wander? Albo Hunt the Wumpus? Na szczęście w przypadku Przygody do akcji wkroczył...

Don Woods

22-letni utalentowany programista pracujący wówczas w SAIL, czyli Stanford AI Lab. Po raz pierwszy zasiadł przy klawiaturze komputera, kiedy miał zaledwie 11 lat. Pamiętajmy, że był to rok 1965, gdy mało kto w ogóle widział na własne oczy sprzęt tego typu, ale akurat ojciec Dona wykorzystywał takie urządzenie w swojej firmie. Młody Don błyskawicznie nauczył się je programować, a rok później napisał prosty program, którego owa firma używała na targach. Nieźle, jak na 12-latka!

HUMOR

Advent charakteryzował się dość ugrzecznionym – w końcu Will pisał grę dla swych nieletnich córek – ale też lekko ironicznym poczuciem humoru widocznym w komentarzach „narratora". W późniejszych wersjach Przygody, skierowanych już do starszych odbiorców, twórcy mogli sobie pozwolić na żarty nieco innego typu. Ot, choćby:

• Mały elf biegnie prosto na ciebie, krzyczy „Phuce!" i znika w lesie. *(„Phuce", jedno z „magicznych słów" w grze, brzmi bardzo podobnie do „fuck". No ale to była tekstówka... – dop. Smg).*

• Z pobliskiej ciemności dobiega odgłos szurania nóg. Gdy odwracasz się w stronę dźwięku, dziewięciostopowy cyklop wkracza w światło twojej lampy. Jest ubrany w trzyczęściowy garnitur z wełny czesankowej, ma na sobie czarny jedwabny cylinder i kowbojskie buty oraz trzyma hebanową laskę. Zauważa cię i zatrzymuje się, wydaje się zaszokowany – z przekrwionym okiem wybałuszonym ze zdumienia i opadniętą szczęką wypełnioną kłami. Po kilku chwilach gapienia się na ciebie z niedowierzaniem sięga do kieszeni kamizelki, wyciąga małą plastikową torebkę wypełnioną liściastą zieloną substancją i dokładnie ją ogląda. „Cholera, to faktycznie niezły towar, warty tych osiemdziesięciu pazooli za uncję", mamrocze, rzuca ci ostatnie spojrzenie, wzdryga się i znika z pola widzenia.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ben Collins-Sussman, CC BY 2.0

Don Woods

Nawet Microsoft wydał swoją wersję CCA. Tu wersja na PC.

Okładka wersji na TRS-80.

Klon CCA powstał nawet na ZX81.

Oddaję głos Woodsowi: „Nie pamiętam dokładnie dnia, ale był to początek 1976 roku, może marzec lub kwiecień. (...) podsłuchałem, jak inny student mówił o grze, którą znalazł na komputerze Stanford Medical Center. Poprosiłem go, aby przyniósł mi kopię (...). Gra miała kilka błędów, w tym lokację, do której można było dotrzeć, ale nie można było z niej wyjść (...) Zdobyta przeze mnie wersja opierała się głównie na eksploracji i praktycznie pozbawiona była zagadek. **Pomyślałem jednak, że ktoś miał ciekawy pomysł na grę, i chciałem przy niej pomajstrować**".

Zatem, tak jak pozostali gracze racjonalizatorzy, napisał do Willa. Najwyraźniej zaangażowanie i entuzjazm bijące z wiadomości Dona były tak duże, że Crowther tym razem zareagował inaczej niż zwykle(*) – wysłał Woodsowi kod gry i wyraził zgodę na wszelkie dalsze modyfikacje. Młodemu programiście nie trzeba było tego powtarzać.

Colossal Cave Adventure

To, co w maju 1977 wyszło w końcu spod ręki Dona, było już znacząco inną grą – większą pod każdym względem i mogącą pochwalić się rozbudowaną rozgrywką. Stąd też szybko zmodyfikowano jej tytuł, w którym oddano ów „przyrost masy" – z Advent(ure) przeistoczyła się w Colossal Cave Adventure i tak już zostało do dziś. Niektórzy się wprawdzie krzywili, że Woods pozbawił ją bajkowego klimatu – z opowiastki Willa zrobił historię w klimacie high fantasy. (Don stanowczo zaprzeczał, jakoby inspirował się twórczością J.R.R. Tolkiena). No, ale malkontentów twierdzących, że „eee... stara wersja była lepsza", nigdy nie brakuje.

Z 700 linii kodu zrobiło się 3000, a z 700 linii danych – 1800. Labirynt powiększył się do 140 lokacji, komputer zaś zaczął rozpoznawać aż 293 słowa i rozumiał już nie krótkie frazy, lecz całe zdania, z uwzględnieniem interpunkcji (wiecie, jest różnica między „Nie darujcie mu!" a „Nie, darujcie mu!"). Don dołożył 10 skarbów do poprzednich pięciu i wprowadził nowych przeciwników, m.in. trolle. Wokół gracza stale kręcił się zaś pirat co jakiś czas próbujący ukraść mu losowe elementy ekwipunku. Doszły też znajdźki, w tym dodatkowe baterie do lampy. W sumie w grze występowały odtąd aż 53 różne „obiekty", z którymi można było wejść w interakcję, włącznie z zionącym ogniem smokiem i... wybuchającym wulkanem. Ponadto Woods umożliwił adminom systemów blokowanie jej uruchomienia w określonych godzinach, żeby grający nie obciążali nią komputerów w „godzinach szczytu".

Colossal Cave Adventure szybko stało się takim hitem, że jeszcze w 1977 zostało przepisane w języku C, dzięki czemu mogło być uruchamiane na rozmaitych „maszynach" pod kontrolą Uniksa. (Wcześniej grę dało się odpalić wyłącznie na komputerach z rodziny PDP). To zaś sprawiło,

(*) Albo miał już serdecznie dosyć tych maili i postanowił raz na zawsze pozbyć się problemu.

ZA GARŚĆ DOLARÓW

Don Woods rozbudowywał Colossal Cave Adventure aż do roku 1990, lecz nigdy nie zarobił na grze większych pieniędzy. „Czasami ludzie wysyłali mi w podzięce 10 lub 20 dolarów. Raz czy dwa ktoś zaprosił mnie na kolację. Kiedyś Crowther i ja certyfikowaliśmy jedną z komercyjnych wersji CCA *(The Original Adventure – dop. red.)* i przez jakiś czas otrzymywaliśmy za to nieduże tantiemy", wspomina.

Zdjęcie: rickadams.org

Jak do tego doszło, wyjaśnia programista wspomnianej wersji, Walt Bilofsky: „Skontaktowałem się z Willem Crowtherem, z którym pracowałem w BBN na początku lat 70., i umówiłem się z nim i Donem Woodsem, że poprą naszą grę jako »oficjalną« wersję w zamian za niewielkie honorarium. Aby dodatkowo zwiększyć wartość produktu, wprowadziliśmy do gry mechanizm, który wyświetlał użytkownikowi tajny kod, gdy ten zdobył wszystkie możliwe punkty. Po otrzymaniu pocztą takiego kodu wysyłaliśmy graczowi piękny Certyfikat Czarodziejstwa zawierający faksymilia podpisów zarówno Crowthera, jak i Woodsa oraz wytłoczoną firmową pieczęć. To był w zasadzie jedyny użytek, jaki kiedykolwiek zrobiliśmy z naszej firmowej pieczęci".

że drugie wcielenie Przygody zyskało jeszcze większą popularność; znaleźli się też kolejni chętni, by tworzyć jej mutacje – w jednej z nich pojawiła się np. punktacja, co zresztą Woods wprowadził później do swojej wersji CCA.

bo ponoć jej kod solidnie obciążał procesor i pamięć. Potem pojawiły się porty na popularne ośmiobitowce i Amigę. Nawet posiadacze ZX81 mogli sobie pograć w Adventure (o ile posiadali przystawkę rozszerzającą pamięć tego komputera do 16 kB). W czasopismach branżowych zamieszczano natomiast listingi jej wersji w Basicu.

„Miło mi, że coś, co zrobiłem, zaowocowało tak wieloma innymi świetnymi grami".
DON WOODS, PROGRAMISTA

Z mainframe'u na... wszystko

A potem poszło z górki. W końcówce lat 70. Colossal Cave Adventure biło rekordy popularności na mainframe'ach, gdzie było jedną z trzech najchętniej uruchamianych gier (obok Lunar Landera i Star Treka). Ale jego kariera dopiero się rozkręcała. Już **w 1979 roku CCA wydał na Apple'a II i TRS-80... Microsoft** (jako Microsoft Adventure). Później zresztą, w 1981, zrobił to ponownie, dołączając grę jako bonus do dyskietki z systemem MS-DOS 1.0 dla IBM PC.

Korzystając z tego, że kod CCA był ogólnodostępny, w 1981 firma The Software Toolworks (którą być może znacie pod późniejszą nazwą Mindscape) wydała **The Original Adventure, czyli komercyjną wersję Colossal Cave Adventure** (za 19,95 dolarów). Jej twórcy mieli na tyle przyzwoitości, że Crowther i Woods dostali za to jakieś pieniądze (patrz: ramka „Za garść dolarów"). Grę tę niekiedy dołączano na dyskietkach do pierwszych sprzedawanych komputerów IBM PC – w tym przypadku nie tylko pełniła funkcję rozrywkową, ale też... testowała sprzęt,

Dziedzictwo

Colossal Cave Adventure wywarło wielki – może nawet, nomen omen, kolosalny? – wpływ na raczkującą branżę grową. (Nie bez powodu przecież zostało wprowadzone w 2019 do World Video Game Hall of Fame). Jak mawiali złośliwi, praktycznie każda gra, która wyszła w ciągu pięciu lat od premiery pierwszej Przygody, była w jakiejś części kolejnym Adventem. Nawet jeśli to lekka przesada, nikt nie zaprzeczy, że to **CCA wypromowało gatunek tekstowych przygodówek i w efekcie stało się ogromną inspiracją dla wielu ludzi** tworzących jego mniej lub bardziej wierne klony oraz własne tytuły.

To podczas zabawy przy Colossal Cave Adventure w 1979 roku Ken i Roberta Williamsowie stwierdzili, że też chcą robić gry. Tylko ładniejsze. Tak narodziło się On-Line Systems (później Sierra On-Line). I tak powstała pierwsza graficzna przygodówka – Mystery House. W podobny sposób na świat przyszła w 1977 klasyczna tekstówka Zork, a dzięki jej sukcesowi – firma Infocom. CCA było też bezpośrednią inspiracją dla Adventurelandu (1978), pierwszej gry przygodowej stworzonej z myślą o ośmiobitowcach. Autorzy Rogue'a (1980), od którego wywodzą się wszelkie „rogaliki", twardo twierdzą, że gdyby nie fascynacja Wielką Jaskiniową Przygodą, to ich dzieło nigdy by nie powstało. Na upartego zasięg wpływów CCA można by rozszerzyć także na MUD-y...

Okładki gier i fragment instrukcji zaczerpnięto za zgodą autora ze strony www.mocagh.org.

Rogue, od którego wywodzi się gatunek roguelike'ów, nie powstałby, gdyby nie inspiracja Wielką Jaskiniową Przygodą.

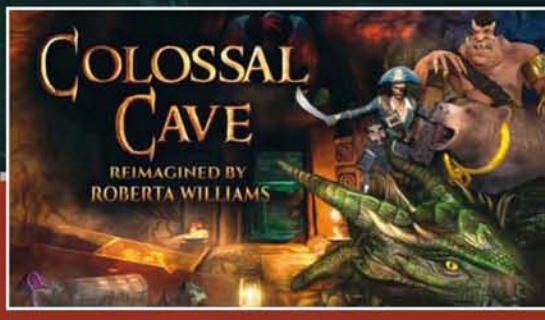
Słowo od Dona

Woods aż do emerytury był architektem oprogramowania – tworzył soft na zamówienie rozmaitych firm. Dlaczego porzucił gry? „Za bardzo je lubiłem, aby myśleć o nich jako o pracy. To było moje hobby", tłumaczy. Nadal zresztą uważa je za ważną część swego życia – choć raczej woli planszówki i papierowe erpegi, w które gra kilka razy w tygodniu w gronie znajomych. Często zmieniają wtedy ich zasady lub ad hoc wymyślają całkiem nowe reguły. Jeśli już odpala coś na komputerze, to cyfrowe wersje planszówek albo produkcje typu Heroes of Might and Magic. Zapytany, co myśli o Colossal Cave Adventure, odpowiada: „Cieszę się, iż pozostawiłem trwały ślad na tym świecie, i mam nadzieję, że większość ludzi uzna mój wkład za pożyteczny (...). Miło mi, że coś, co zrobiłem, zaowocowało wieloma innymi świetnymi grami i dało graczom tak dużo satysfakcji".

STOISZ NA KOŃCU DROGI PRZED MAŁYM CEGLANYM BUDYNKIEM. OTACZA CIĘ LAS.

Witaj, przygodo.

|CDA|



GDZIE SZUKAĆ PRZYGÓD?

Macie ochotę zagrać w Colossal Cave Adventure? W sieci na pewno bez problemu znajdziecie masę rozmaitych odmian CCA do pobrania za darmo. Tu np. wersja Microsoftu – bit.ly/MicroAdvent. Ale jeśli chcecie odpalić sobie (w miarę) oryginalnego Adventa w przeglądarce, zajrzyjcie tutaj, ta gra jest bliska wersji Dona Woodsa z dodaną punktacją – bit.ly/3XDQJ1E. Możecie też sięgnąć na Steamie po Colossal Cave, czyli remake 3D z 2023 roku. Stworzony został przez Robertę i Kena Williamsów jako hołd dla gry, która odmieniła ich życie.

CZY WIESZ, ŻE...

Oryginalny kod Crowthera długo uważano za utracony – dopiero w 2005 odkryto w archiwach SAIL jego jedyną zarchiwizowaną kopię. Tak między nami, nie był zbyt zoptymalizowany. Potrzebował aż 300 kB pamięci, by się uruchomić, więc zajmował połowę RAM-u PDP-10.

Wyludniona

Idzie na wizytę studyjną: **Wokulski**

SimCity było swego czasu synonimem city builderów i rynkową potęgą. Dziś po tym statusie nie ma już śladu, a po pustych przestrzeniach między miastami wciąż hula wiatr. A przecież było tak pięknie: gigantyczne regiony pełne życia, wysokie wieżowce, setki godzin spędzonych za biurkiem burmistrza. Apokalipsa? Nie, to tylko decyzje EA.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Official GDC, CC BY 2.0

Will Wright, sprawca całego zamieszania.

W 2023 roku mamy okazję świętować dwa jubileusze: **20-lecie SimCity 4 oraz 10-lecie rebootu SimCity**. Zależnie od tego, na którą imprezę się wybierzemy, czekają nas inne doznania. Rocznica wersji z 2013 zapowiada się na smutne wydarzenie. Obędzie się bez specjalnych eventów, budynków do pobrania lub transmisji twórców. Samotna wycieczka z nadzieją na znalezienie towarzyszy na mieście może stanowić wyzwanie, na serwerach bowiem pusto. Zapomnijcie o domówkach na grupach tworzonych przez społeczność – ich także nie ma komu organizować...

Urodziny „czwórki" powinny wypaść lepiej. Także ignorowana przez wydawcę przywita nas nieoficjalnym ciepłem wiekowych, lecz wciąż działających forów, niską ceną w sprzedaży cyfrowej i serdeczną nostalgią. Może i trzeba będzie czasami szturchnąć jubilatkę, wpisując konkretne komendy czy instalując mody, aby nowa karta graficzna jej nie spowolniła, ale po tylu latach wciąż radośnie zaprosi nas do swojego świata. Niestety mimo wszystko również coraz mniej zaludnionego – większość potencjalnych gości wybierze się raczej w odwiedziny do Cities: Skylines. Czy legendarna seria city builderów musiała tak skończyć?

Prawa miejskie

Zanim spróbujemy odpowiedzieć na to pytanie, rozsiądźcie się wygodnie, bo nie uciekniemy przed krótką lekcją historii. **Pierwsza odsłona SimCity pojawiła się na rynku już w 1989.** Została stworzona przez Willa Wrighta, ojca produkcji o przedrostku „Sim-". Na pomysł symulatora miasta wpadł, gdy zdał sobie sprawę, że edytowanie map w jego Raid on Bungeling Bay daje mu więcej satysfakcji niż późniejsze granie. Nie porwał się jednak z motyką na słońce, bo chwycił wpierw za książki urbanistyczne. Jako jedną z inspiracji wymieniał także „Wyprawę siódmą..." z „Cyberiady" Stanisława Lema – w powiastce tej wygnany tyran otrzymuje w prezencie sztuczne królestwo-pudełko, którym może dowolnie manipulować.

Pomysł na symulator burmistrza okazał się samograjem – gra nie tylko sprawiała sporo frajdy, ale także była tą pierwszą. Dlatego od razu zaczęto pracować nad sequelami hitu, a w Maxisie wiedziano jeszcze doskonale, jak przekuć go w coś, co będzie godnie przewodziło gatunkowi. Tak więc w 1993 roku wyszło SimCity 2000, a sześć lat później – 3000. Każda z części dodawała coś nowego: od widoku podziemnych rur, przez rosnące skomplikowanie symulacji, po lepszą grafikę. Od „dwójki" zdecydowano się na charakterystyczną (prawie) izometryczną perspektywę pozwalającą na doglądanie swojego miasta z czterech stron i zachwycanie się nim bez konieczności męczenia ówczesnych komputerów trójwymiarem.

Seria SimCity praktycznie zdefiniowała to, co nazywamy obecnie city builderami. Przyjęty format burmistrza-boga, który ma moc zarządzania niemal wszystkim, obowiązuje w gatunku do dziś – przy czym zależnie od danej gry granice naszej autonomii stawia się nieco gdzie

SimCity z 1989 roku położyło fundamenty pod city buildery, jakie znamy dziś.

metropolia

indziej. Po drodze swoje pięć groszy dorzucały też takie tytuły jak The Settlers, Anno czy Twierdza – za sprawą ciągłego przepływu pomysłów, które developerzy nawzajem sobie podkradali.

A w 2003 ukazało się SimCity 4.

Metropolia

„Czwórka" nie przyniosła rewolucji, ale poczyniony rozwój był imponujący. Ulepszono grafikę, porzuciwszy na dobre ambitny pomysł przejścia w trójwymiar, którego nie udało się ostatecznie zrealizować w poprzedniej odsłonie. Dodano regiony pozwalające na budowę obszarów metropolitalnych z milionami mieszkańców – kilkunastu miast możliwych do połączenia drogami, sieciami autostrad i współzależnościami handlowymi. Usprawniono symulację, dodano więcej budynków, uwspółcześniono właściwie wszystko. Tak powstało SimCity (wówczas) absolutne. **Wiele czynników złożyło się na jego legendę. Większość wynikała z kunsztu twórców, część można uznać za niezłego historycznego farta.**

SimCity to seria, która do momentu premiery „czwórki" w 2003 z odsłony na odsłonę stawała się lepsza, wzbogacała się o wartościowe elementy. Jak kampus uniwersytecki rozrastający

> EA pokazało, jak nie przywracać kultowej marki.

się o kolejne wydziały, skrzydła, biblioteki i piętra, gdzie najstarsze budynki nie są burzone, a jedynie remontowane. No, chyba że rektor nie dba o własność uczelni... Na to, że SimCity 4 znalazło na długo miejsce w sercach graczy, wpływ miało też to, że przez lata od premiery, aż do 2013 roku, nie doczekało się następcy i było „tą ostatnią częścią" (trudno uznać wydane w 2007 Społeczności za coś więcej niż ciekawostkę-niewypał, ponadto gra opierała się na innych założeniach niż typowy city sim). To sporo czasu, aby zagnieździć się w świadomości odbiorców i zastąpić wspomnienia z SimCity 2000 czy 3000. W końcu po co sięgać po jakiekolwiek inne odsłony, skoro „czwórka" jest najlepsza?

Spacer wspominkowy

Echa tej sławy wciąż da się usłyszeć. SimCity 4 pozostaje przystępne dla każdego, kto pragnie wskoczyć do gry. Nie jest na tyle przestarzałe, aby odstraszać – widok grafiki pierwszej czy drugiej części już może wywołać pewną reakcję wśród młodszych odbiorców – a przy tym trąci myszką w sam raz, aby wzbudzać nostalgię. Mało która produkcja zajmuje tak wygodną pozycję w historii gier.

Oczywiście „czwórka" nie osiągnęłaby tego statusu, gdyby nie jej **inne wyjątkowe cechy, wykraczające poza zwykłą grywalność i spełnienie założeń gatunku**. Oprawą graficzną wciąż wyróżnia się na tle podobnych – w tym także młodszych – produkcji. Dzięki zdecydowanemu i odważnemu kierunkowi artystycznemu SimCity 4 pozwala wznieść co prawda jedynie pewien konkretny typ metropolii, ale o niezrównanym klimacie. Tekstury po prostu tętnią popołudniowym życiem, śmierdzą oddającym ciepło asfaltem i wybrzmiewają szumem jeżdżących po nocach ulicznych zamiatarek. Udźwiękowienie zabawy pozostaje z graczem na resztę życia. »

SimCity 2000 jako pierwsze wykorzystywało charakterystyczną perspektywę – rzut prawie izometryczny.

SimCity 3000 – kontynuacja zachowawcza, ale przez wielu wspominana ciepło.

pod strzechy i przeciętny człowiek zaczął stawać się w opinii korporacji coraz bardziej i bardziej „sieciowy". Geniusze z Electronic Arts i innych firm prześcigali się na coraz to nowsze i dziwniejsze pomysły (pamięta ktoś jeszcze falę aplikacji towarzyszących grom?).

SimCity 4 i uroki jego symulacji. Obcięte wydatki na utrzymanie = dziury w drogach.

swoje trzy grosze. SimCity (2013) całkowicie na tym polu poległo.

Kiełbasa wyborcza

Zaczęło się tak, jak można by się spodziewać. Kiedy zapowiadano „piątkę", a w zasadzie pozbawiony numerka reboot serii, gracze mieli spore oczekiwania. Na rynku znajdowało się już kilku całkiem niezłych konkurentów w 3D, ale żaden... no, nie był SimCity. Pamiętajmy, że 10 lat temu **tę markę kojarzono z budowaniem miast niczym Adidasa z butami sportowymi, i żadne City Life czy Cities XL nie mogły tego zmienić**. EA o tym wiedziało. Bardzo, bardzo dobrze o tym wiedziało. I pompowało balonik. Zwiastun nowej odsłony opublikowany na YouTubie opatrzono tytułem „SimCity is back". Kampania marketingowa była niezwykle intensywna i przyciągała preordery jak magnes.

Główną atrakcją miał być silnik Glassbox zapewniający symulację niemal całkowitą„ożywiającą" najważniejsze składowe świata gry. Zamiast sztucznego tłumu korek składałby się z grupy simów, z których każdy jechałby do własnego celu. Rurami płynęłyby pojedyncze jednostki wody, z fabryk unosiłyby się policzalne chmury zanieczyszeń, a ogień przenosiłby się na pobliskie budynki jak w rzeczywistości. Te działania planowano powiązać z dźwiękami, np. wplatane w soundtrack odgłosy kas sklepowych miałyby oznaczać zakupy w świecie gry. Źle zarządzane miasto mściłoby się na graczu – korek prowadzący do fabryki sprawiałby, że ta nie otwierałaby się na czas. Do tego dałoby się rozbudowywać budynki modułami, dostawiać garaże do remizy itd.

Przyszłość u bram

Niestety tworzenie gry przypadło na jeden z mrocznych epizodów w historii gamingu głównego nurtu. Wtedy smartfony na dobre trafiły

Postanowiono, że w związku z nadejściem przyszłości SimCity będzie grą na stałe połączoną z internetem. Dla graczy oznaczałoby to możliwość rozwijania regionu ze znajomymi, dostęp do globalnych rankingów, wiarygodną giełdę towarów i usług oraz przeniesienie ciężaru symulacji do sieci. Dla firmy zaś idealną kontrolę nad grą: żadnego modowania, żadnego piractwa, potencjalne dodanie mikrotransakcji. Fani byli sceptyczni, ale obawy bladły w obliczu obietnicy powrotu potężnej marki.

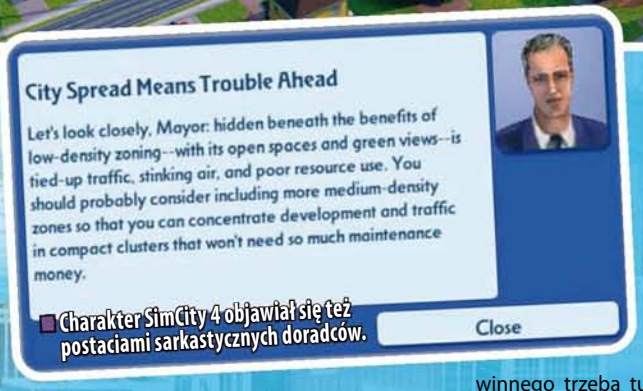
5 marca 2013 roku. Dzień, w którym odbyła się premiera SimCity i w którym doszło do największej wtopy w długiej historii serii – wielkiego paraliżu serwerów. Może dzisiejszy gracz podszedłby do sprawy inaczej, w końcu jesteśmy zaznajomieni z kolejkami do gier multiplayerowych, dużymi patchami na premierę i różnymi antykonsumenckimi praktykami. Ówczesnych odbiorców ogarnęła jednak wściekłość – i słusznie. Kupili grę jednoosobową i nie mogli jej uruchomić na własnych komputerach. W ramach innowacji nie przewidziano jakiegokolwiek trybu offline. Poziom frustracji był naprawdę olbrzymi. Problem mozolnie naprawiano, lecz gracze zaczęli sobie zdawać sprawę z kolejnego

Patrząc na ten skok graficzny, trudno się dziwić entuzjazmowi fanów przed premierą rebootu SimCity.

Od jazzowego, efemerycznego soundtracku, poprzez skrupulatnie odtworzone echa miasta, aż po akcenty takie jak świergotanie ptaków przy stawianiu drzew, jingle przy klikaniu w budynki czy głębokie dudnienie narzędzia do stawiania gór.

Mając za poprzednika takiego giganta, nowa część nie może po prostu się... ukazać. Musi ten wielki bagaż przejąć z gracją i dorzucić jeszcze

SimCity (2013) przyniosło upragnione 3D dzięki silnikowi Glassbox.



Charakter SimCity 4 objawiał się też postaciami sarkastycznych doradców.

faktu. Pomijany w materiałach promocyjnych rozmiar pojedynczego miasta rozczarowywał. Bardziej niż z SimCity kojarzył się z SimDistrict.

Wyludnienie

Prowadzi nas to do silnika Glassbox, przy opisywaniu którego używałem cały czas trybu przypuszczającego – eksperymenty graczy wykazały bowiem szybko, że nie wszystko działa tak, jak reklamowano, albo że zaprogramowane wodotryski nie przekładały się na frajdę z rozgrywki. I tak pojedyncze simy wracały po pracy (zmienianej codziennie...) nie do przypisanych im na stałe domów, a do tych znajdujących się najbliżej. Kierowcy skręcali na skrzyżowaniach losowo i nie patrzyli na przepustowość. Pojazdy należące do miasta jeździły stadami.

Grę nawiedzały drobiazgi i uproszczenia ograniczające kreatywność. Do budowy wieżowców wymagano szerszych arterii, co nie ma sensu z punktu widzenia zaawansowanego planowania przestrzennego. Tego zresztą w SimCity (2013) nie uświadczymy; wznoszone miasta są sztampowe do bólu, przewidywalne, w grze nie ma miejsca na zabawę i nadawanie im własnego charakteru. O modach naprawiających ten stan rzeczy można zapomnieć. Poziom trudności także okazał się bardzo niski. Jednemu z graczy **udało się stworzyć działające miasto bez usług, przemysłu i importu. Czyżby wszyscy mieszkańcy żywili się szczurami?**

Po roku dodano tryb offline, a w międzyczasie wypuszczono jeden dodatek (Miasta przyszłości), kilka paczek zmieniających wygląd budynków na paryski i japoński oraz takie smaczki jak reklamowe DLC – pojedynczą stację ładującą elektryczne nissany. I rozwój został zakończony. Co ciekawe, w momencie, gdy piszę ten artykuł, serwery wciąż funkcjonują.

Wizyta studyjna

W ten sposób EA napisało poradnik o tym, jak nie przywracać kultowej marki. Jako głównego winnego trzeba tu wskazać wymóg ciągłego połączenia internetowego. Wyprzedzał on swoje czasy i możliwości serwerów; należało z niego zrezygnować. Nie tylko doprowadził do katastrofy w dniu premiery, ale też przyczynił się do kuriozalnego zmniejszenia pojedynczych miast. Jak przyznali bowiem pracownicy Maxisa kilka lat później, Glassbox dawał się skalować do wielkich rozmiarów; pierwotnie planowano możliwość zabudowy całego kwadratu o wymiarach 32×32 km. Potwierdzają to działania modderów, którzy bez problemów z wydajnością rozszerzyli granice miasta – jedyne, co się zaczynało sypać, to różne zmienne zaprogramowane pod mniejsze mapy. Co więc stanowiło kłopot? Ówczesne prędkości internetu, które nie pozwoliłyby na synchronizację regionów o słusznych rozmiarach. Doprowadzanie kodu sieciowego do porządku pochłonęło także zespół, którego zadaniem miało być opracowywanie dodatków, aktualizacji itp. Kiedy już sobie z tym poradzono, EA – sprawca zamieszania – postanowiło zgasić światło.

> Reboot SimCity z 2013 roku nie udźwignął bagażu wielkości „czwórki".

Druga sprawa to grywalność. Przez poczynione zmiany długofalowo tytuł nie trafiał w niczyje zainteresowania. W SimCity 4 większość typów graczy mogła znaleźć swojego konika. A nowa odsłona? Nie pozwalała na wzniesienie wielkiego miasta dla zabawy. Nie pozwalała wyżyć się kreatywnie. Nie pozwalała także na rozwiązywanie łamigłówek ekonomicznych. **Powstało „coś" dla każdego i dla nikogo.**

Na to pobojowisko triumfalnie wkroczyło w 2015 roku Cities: Skylines. Przyniosło ze sobą bezprecedensowe możliwości personalizacji, duże mapy, zaawansowaną symulację ruchu, przyzwoitą grafikę oraz gratkę dla aktywnej społeczności – wsparcie modów przez Steam Workshop. W przeciwieństwie do naszych jubilatów gra po dziś dzień obchodzi huczne urodziny, szczyci się ciągłym wsparciem i kilkunastoma dodatkami. Można w niej nabijać setki, nawet tysiące godzin, znajdując sobie kolejne wyzwania oraz korzystając z modyfikacji.

Rewitalizacja

Nie ma tu happy endu, ale jest nadzieja. Istnieje bowiem nisza, której od czasów SimCity 4 do dziś nie zagospodarowała konkurencja. To zaawansowana, wyciskająca z naszych umysłów maksimum symulacja ekonomiczna. **City Life, Cities XL, Cities: Skylines – wszystkie te produkcje na swój sposób kulejąą pod względem zarządzania finansami, edukacją czy zanieczyszczeniami.** Nie stanowią większego wyzwania, póki nie sięgamy po mody. Moim zdaniem SimCity miałoby szansę odrodzić się i pokojowo współistnieć ze Skylines, gdyby wróciło do korzeni: skrupulatnego planowania budżetu, rozwiązywania kryzysów, budowania potęgi krok po kroku. Nie samym Anno i Frostpunkiem człowiek żyje.

Zapewne tak się nie stanie, bo Electronic Arts, zdaje się, porzuciło markę na dobre. Ale bez obaw – obie omówione tu odsłony jeszcze z nami są. Można im i sobie zrobić prezent urodzinowy i po imprezie zostać na dłużej, zacząć nowy region... A także cieszyć się, że dzięki porażce SimCity wymóg pozostawania online usunięto z The Sims 4. |CDA|

Regiony w SimCity 4 pozwalały tworzyć wyspecjalizowane miasta... i wsie.

Koszmar każdego, kto włączył SimCity z 2013 na premierę.

DZISIAJ DYCHA, JUTRO KICHA

Zmienia ocenę: **Paweł Kicman**

Nie ocenia się książki po okładce, a gry zaraz po jej przejściu. Nie wiem, kto tak powiedział, ale ktokolwiek to był, miał rację tylko w połowie.

W CDA 04/2002 pojawiła się recenzja gry Potwory i spółka. Absolutnie nikt by o tym nie pamiętał, gdyby nie ocena, jaką przyznano tej produkcji. Była to okrągła, tłuściutka dziesiątka, co oznacza, iż przynajmniej dwie inne osoby z redakcji musiały zgodzić się z autorem recenzji. Co w tym niezwykłego? Ano to, że mówimy o platformerze co najwyżej przeciętnym. Czemu więc Potwory otrzymały tak wysoką notę? Według członków ówczesnej redakcji zadecydował o tym rozkładający na łopatki humor. Rzecz jasna po czasie przyszło otrzeźwienie i raczej nikt nie wystawiłby tej samej oceny po kilku tygodniach od odłożenia produkcji na półkę. Skoro tak, to jak tu wierzyć krytykom? **Dzisiaj dają dychę, jutro obniżą ocenę o połowę, a za parę lat stwierdzą, że w sumie to była taka siódemka.** I co?

No i nic. Ocena się zmienia, bo zmienia się osoba oceniająca i zmienia się kontekst tejże oceny. Wystarczą godziny czy dni, żeby emocje opadły i zadziałał rozsądek. Różowe okulary znikają, a my patrzymy trzeźwo na dzieło kultury, z którym obcowaliśmy. Tylko że tak naprawdę nie ma znaczenia, ile czasu upłynęło, odkąd odłożyliśmy pada czy klawiaturę. Ocena materializująca się w naszej głowie w trakcie kontaktu z grą staje się właściwa dla tego właśnie momentu. Jest słuszna, prawdziwa i usprawiedliwiona. Za jakiś czas możemy mieć już inne zdanie, ale to nie przekreśla naszych odczuć z przeszłości. Dziesiątka dla Potworów i spółki jest tak samo uzasadniona jak jedynka czy szóstka. To po prostu cyferka przypisana do konkretnego punktu w czasie i konkretnych emocji grającej osoby, a nie wyryty w kamieniu aksjomat.

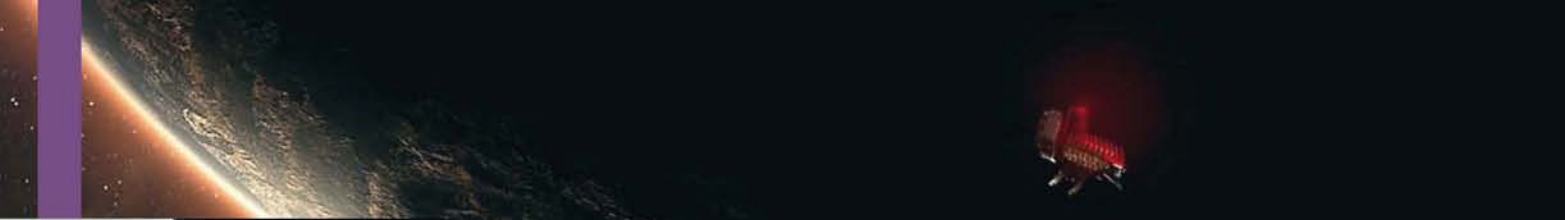
Bo – bądźmy szczerzy – **czy wam nigdy nie zdarzyło się przecenić czegoś zaraz po rozgrywce?** Szczególnie w przypadku produkcji wywołujących silne emocje, które z czasem przygasły, odsłaniając wszystkie niedoskonałości dzieła? Ja tak mam z The Last of Us Part II. To świetna historia, ale ledwie przeciętna, schematyczna, powtarzalna gra. Z tym że musiałem nabrać dystansu, aby to pojąć.

Działa to rzecz jasna w dwie strony. Pamiętam, że Bloodborne za pierwszym razem całkiem mi podszedł. Ale nie aż tak, żebym uznał go za jakieś arcydzieło. Dopiero miesiące później, po spędzeniu dziesiątek godzin na czytaniu i słuchaniu o lore, doceniłem fabularną głębię gry Hidetaki Miyazakiego. Poznałem dodatkowy kontekst, który ubogacił moje poprzednie doświadczenie i kazał mi spojrzeć na całość z innej perspektywy. Dlatego dzisiaj to dla mnie oczywista dziesiątka, najlepsza produkcja FromSoftware i jedna z najlepszych gier w historii konsolowej rozrywki.

> Ocena to cyferka przypisana do konkretnego punktu w czasie, a nie aksjomat.

Z ocenianiem jest taki problem, że w zależności od naszych doświadczeń i oczekiwań możemy mieć diametralnie inne zdanie. **Gry to nie rzut oszczepem, gdzie zmierzymy odległość, wręczymy medale i rozejdziemy się do domów.** Każdy ma swoje preferencje co do grafiki, mechanizmów, długości rozgrywki, klimatu czy scenariusza. I niekiedy jeden element potrafi zmierzić lub zachwycić nas tak głęboko, że reszta straci na znaczeniu. Wystarczy spojrzeć na oceny wspomnianego TLoU2 wystawione przez społeczność graczy i graczek. No i mamy tutaj mały dysonans. Można grę przekreślić, bo nie podobał nam się jakiś zwrot akcji, ale nie można zachwycić się inną, choć ubawiła nas po pachy? Hm.

Czy w takim razie te wszystkie z góry ustalone systemy oceniania są bezwartościowe, skoro i tak każdy ma własne zdanie? Tak. I nie. Tak, bo zawieszona w próżni cyfra nic nie znaczy. Informacja o tym, że gra otrzymała oczek dziesięć bądź gwiazdek pięć, sama w sobie jest nieprzydatna. I nie, ponieważ każda ocena w kontekście, który rozumiemy, będzie istotna. Szczególnie jeśli wczytamy się w wyjaśnienie. Bo może zafiksowaliśmy się na nocie końcowej, pomijając zupełnie argumentację? Postarajmy się zrozumieć, skąd ta ocena wynika i jak jej uzasadnienie rezonuje z naszymi preferencjami, nie zastanawiajmy się tylko nad tym, które miejsce w szeregu liczb naturalnych zajmuje. **|CDA|**



W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY MOJEGO KRZYKU

Bardzo odważny był: **Tomasz „Ninho" Lubczyński**

Pierwszy Dead Space to wybitna gra i dobry horror – co do tego nie mam wątpliwości. Te pojawiają się dopiero, gdy słyszę, że był (i wciąż jest) jedną z „najstraszniejszych produkcji w historii", bo na Ishimurze strach opuścił mnie zaskakująco szybko, a pozostały jedynie nudne jump scare'y.

Lęk jest kwestią mocno subiektywną. Dość uniwersalną prawdą pozostaje jednak, że **najbardziej boimy się tego, czego nie znamy, czego nie widzimy**. Dlatego klasyczne odsłony serii Silent Hill wciąż potrafią przygnieść mglistą atmosferą i trzaskami z radia. Z tego samego powodu większość horrorów cierpi na chorobę „drugiej połowy", gdy odsłonięte zostają wszystkie karty, a gracz przyzwyczaja się do sposobu straszenia, staje się odporniejszy i – co za tym idzie – boi się coraz mniej. Wprawdzie można temu zaradzić, ale jest to sztuka niełatwa.

Dead Space to bardzo dobry horror, ale z pewnością nie najstraszniejszy w dziejach.

Szczególnie że żelazną zasadą survival horrorów pozostaje – o czym wspominałem już parokrotnie na łamach CD-Action – „pulsowanie rozgrywki". Między chwilami grozy trzeba dać graczowi moment na złapanie oddechu, poczucia fałszywego bezpieczeństwa, by później podjąć kolejną próbę napędzenia mu stracha(*). I tutaj dochodzimy do kwestii, która w moim mniemaniu oddziela produkcje naprawdę przerażające od tych „jedynie" klimatycznych. Różnorodność – **jeśli gra straszy na wiele sposobów, zwiększa to szanse na utrzymanie poziomu napięcia na zadowalającym poziomie**. Opieranie się na jednej sztuczce to droga do szybkiego znudzenia odbiorcy – i tutaj dochodzimy do tematu Dead Space'a.

Początek produkcji Visceral Games uznaję za modelowy przykład budowania klimatu i napięcia. Świetne udźwiękowienie, design przejętej przez nekromorfy Ishimury czy wreszcie wygląd potworów oraz sposób ich wprowadzenia – to wszystko składa się na **jeden z najlepszych prologów w historii survival horrorów**. Ucieczka przed pierwszym monstrum, gdy nie mamy jeszcze możliwości stawienia mu czoła, zapada w pamięć. Kolejnych kilka(naście) starć również pozostawia gracza w ciągłej niepewności. Czy z tego szybu coś wylezie? A może poczeka, aż się odwrócę? Niewiedza wraz z BARDZO GŁOŚNĄ, dezorientującą muzyką i odgłosami otoczenia tworzyła piorunujący efekt.

Przez pierwszą godzinę.

Później zauważyć można bowiem schematyczność, wspomniane „pulsowanie". O ile jednak naprawdę straszne horrory mają w ręku kilka mocnych kart-straszaków, które mogą rzucić na stół, o tyle **Dead Space opiera się na jednym zagraniu, w dodatku najtańszym z możliwych – jump scare'ach**(**). Cóż z tego, że przez parę minut podczas eksploracji statku nic się nie dzieje, a odgłosy oraz wizualia budują atmosferę grozy, skoro i tak wiem, że zostanie ona przerwana kolejnym „niespodziewanym" atakiem ze strony nekromorfów. Po pierwszej godzinie ten sposób straszenia zaczyna nużyć, a w zamierzeniu wprowadzające zamęt podkręcenie głośności w trakcie walki jedynie irytuje. Dobry jump scare musi być naprawdę nieoczekiwany(***) – kiedy wyglądamy go na każdym kroku, napięcie zamienia się w znudzenie. Dlatego też choć dzieło Visceral Games uznaję za bardzo dobry horror, to fraza „najstraszniejszy w dziejach" nie przejdzie mi przez gardło. Podobnie jest w przypadku remake'u, który recenzuję w tym wydaniu.

I tak jak fenomenalna atmosfera sprawia, że (pomimo przywołanych w tekście wad) mamy do czynienia z rasowym horrorem, tak grę do poziomu legendarnej podciąga w moim odczuciu przede wszystkim rozgrywka, która pozostaje przyjemna do samego końca – odstrzeliwanie kończyn bawi tak samo przez całą kampanię fabularną. Spora w tym zasługa różnorodności broni i możliwych taktyk (co czuć szczególnie w przypadku wersji z 2023 roku). Żal więc, że podobnego zróżnicowania poskąpiono w kwestii metod straszenia odbiorcy...

Odbiorcy, który wie, że powinien być przerażony, ale zamiast tego zastanawia się: **„Czego mam się właściwie bać?"**. Może to i dobrze, że w kosmosie nikt nie usłyszy tego pytania. |CDA|

(*) Podczas prac nad P.T. Hideo Kojima wyrzucił tę zasadę do kosza i stworzył grę dla wielu zbyt straszną, by ją ukończyć.

(**) The Callisto Protocol jedynie potwierdza, że blisko 15 lat później ojciec Dead Space'a, Glen Schofield, wciąż uważa jump scare'y za kwintesencję horroru...

(***) Przykład? Warsztaty w The Last of Us Part II przez większość gry wydają się bezpiecznymi strefami, aż pewnego razu ktoś atakuje nas podczas ulepszania broni i napędza nam prawdziwego stracha.

Japońska persona grata

PERSONA WEDŁUG JUNGA

Carl Gustav Jung wprowadził do psychologii pojęcie persony, którą opisywał jako rodzaj metaforycznej maski. Każdy z nas miałby jej używać, by ukryć swoją prawdziwą naturę i być w stanie dopasować się do społeczeństwa. Atlus dorzucił do tej koncepcji zyskiwanie magicznych mocy pomagających w powaleniu każdego przeciwnika.

Negocjował z demonami: **rajmund**

Psychologia analityczna Junga, Adolf Hitler i licealne dramaty. Myślicie, że nie da się tego połączyć w spójną całość? Atlus prosi, żebyście potrzymali mu asahi.

Jak to się stało, że utopiłem 150 godzin w Personie 5? To proste, zamarzyła mi się platyna. Ostatecznie i tak jej nie wbiłem, bo nie chciało mi się zaczynać gry od nowa (zwłaszcza że w międzyczasie wyszła rozszerzona wersja Royal). **Najwięcej wysiłku włożyłem w doprowadzenie do perfekcji wędkowania, by upolować najrzadszą rybę**, no i pilnowanie kalendarza, żeby zdążyć rozwinąć wszystkie social linki oraz w pełni poznać historie moich przyjaciół... Nawet bez platyny płynąca z tego satysfakcja była ogromna.

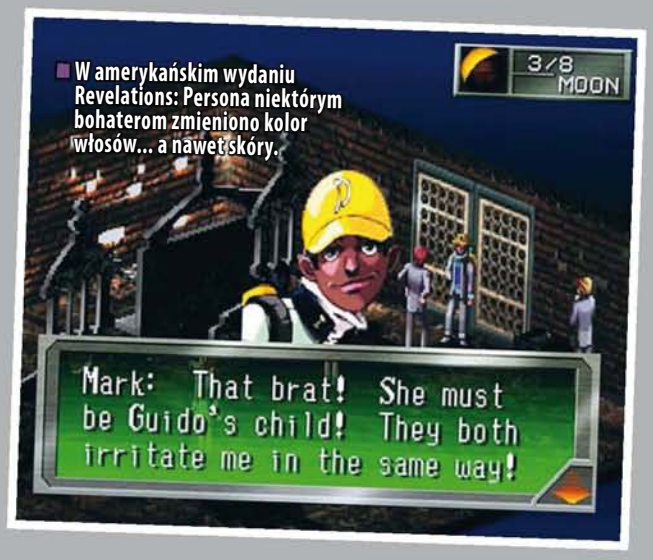
Czy to już brzmi jak bełkot szaleńca? Obawiam się, że każdy wciągnięty w świat Persony poniekąd staje się szaleńcem. Tak jak podobno każdy zakochany według Sigmunda Freuda, nauczyciela Carla Gustava Junga – psychologia analityczna tego ostatniego stanowiła szczególnie istotną inspirację dla twórców japońskiej serii...

„Wszystko, co nas irytuje, może prowadzić do zrozumienia"(*)

Cofnijmy się do 1987 roku, kiedy to japońska **firma Atlus wypuściła na Famicoma (czyli NES-a) grę Digital Devil Story: Megami Tensei** i zapoczątkowała swój niekończący się cykl erpegów (patrz: ramka „Shin Megami Tensei"). My jednak przeskoczmy od razu do Shin Megami Tensei If... – mającego wieńczyć całą serię tytułu wydanego w 1994 na Super Famicoma (SNES-a). W odróżnieniu od poprzednich odsłon, które opowiadały nam o postapokaliptycznej rzeczywistości i pełnych rozmachu wojnach z demonami, If... zmieniło miejsce akcji na współczesne liceum Karukozaka opanowane przez demony. Decyzja ta spotkała się z bardzo ciepłym przyjęciem i doprowadziła do powstania spin-offu.

Revelations: Persona trafiło na japoński rynek już we wrześniu 1996 roku (wydanie amerykańskie ukazało się zaledwie trzy miesiące później). Atlus od samego początku związał serię Persona z PlayStation (choć w Japonii pojawił się też port pecetowy). Dziś najwygodniej sięgnąć po tę grę w reedycji na PSP z 2009, którą wciąż możemy kupić w PS Storze z poziomu konsol PS3 i PS Vita. Wprowadzono w niej trochę zmian (na czele z muzyką – nowy soundtrack przypomina popową ścieżkę dźwiękową późniejszych odsłon), poprawiono koszmarne tłumaczenie, a także przywrócono kilkunastogodzinny wątek, który wycięto z pierwotnego amerykańskiego wydania.

(*) Wszystkie śródtytuły w tym tekście pochodzą z dzieł Junga.



W amerykańskim wydaniu Revelations: Persona niektórym bohaterom zmieniono kolor włosów... a nawet skóry.

Na bank nikt z was nie zgadnie, kto się kryje za tymi stylowymi okularkami.

„Jesteś tym, co robisz, a nie tym, co mówisz, że zamierzasz zrobić"

W pierwszej Personie obyło się bez futurystycznych wycieczek i postapokaliptycznych realiów: zamiast tego dostaliśmy tokijskich licealistów, którzy wciągnęli się w specyficzną grę planszową. Niewinna zabawa kończy się dla wszystkich utratą przytomności i wizytą w krainie z pogranicza jawy i snu, gdzie niejaki Philemon użycza im mocy przywoływania swoich wewnętrznych person. W tym momencie poznajemy najważniejszą atrakcję serii.

Czym byłby japoński erpeg bez możliwości przyzywania potężnych istot? Weźmy serię Final Fantasy, która słynie z wymyślnych summonów inspirowanych różnorakimi mitologiami czy postaciami z popkultury. Twórcy serii Persona stworzyli własny panteon takich stworów, nadali mu jednak odrobinę więcej głębi, wiążąc je z cechami psychiki bohaterów. **Jak na summony przystało, możemy je kolekcjonować niczym Pokémony, rozwijać ich ataki, łączyć w zupełnie nowe persony**, a przede wszystkim: przywoływać do pomocy w walce. W pierwszych odsłonach służy do tego gra planszowa, w późniejszych częściach robimy to, zakładając maski, stawiając karty tarota... albo strzelając sobie w głowę.

Z jednej strony Revelations: Persona wygląda zupełnie inaczej od kolejnych tytułów serii. Lokacje przemierzamy w widoku z perspektywy pierwszej osoby (jak w dungeon crawlerach z epoki), a dopiero w konkretnych pomieszczeniach mamy do czynienia z rzutem izometrycznym. Walka prowadzona jest turowo i nie odbiega od ówczesnych standardów gatunku jRPG. Do tego gra jest znacznie mroczniejsza od kolejnych części, a atmosferę w dużej mierze buduje odrealniona, syntezatorowa muzyka. Z drugiej strony już tutaj pojawił się Velvet Room, czyli obecne w całej serii pomieszczenie, gdzie zarządzamy zebranymi personami i łączymy je w nowe. Podobno jedną z głównych inspiracji stojących za tym miejscem była Czarna Chata z serialu „Miasteczko Twin Peaks".

> Persona daje satysfakcję fanom zarówno taktycznych walk, jak i wciągających historii.

„Pokaż mi zdrowego na umyśle, a go uleczę"

W portfolio Atlusa pod hasłem „Persona 2" znajdziecie dwie gry: Innocent Sin z 1999 oraz wydane rok później Eternal Punishment. Dostęp do tej pierwszej jest o tyle utrudniony, że pierwotna wersja z PlayStation nie wyszła poza granice Japonii. Atlus przebąkiwał coś o tym, że nie miał wystarczających mocy przerobowych, by przetłumaczyć jednocześnie obie produkcje. Myślę jednak, że **wpływ na decyzję o niewydaniu w USA Innocent Sin miało wskrzeszenie w nim pewnego austriackiego akwarelisty i *rzeszy* jego popleczników**. W dostępnej już na całym świecie 12 lat później wersji na PSP postać została przemianowana na Fuhrera i dla niepoznaki dostała... okulary przeciwsłoneczne.

Tym razem akcja rozgrywa się w fikcyjnym nadmorskim miasteczku Sumaru. Oprócz wspomnianego Fuhrera natrafimy tu na sektę żywiącą się energią pochodzącą ze snów mieszkańców, niezbędną do uruchomienia pradawnego statku kosmicznego Xibalba. To w nim ludzkość miała przybyć na Ziemię z Plejad, teraz zaś maszyna spoczywa pod powierzchnią Sumaru. Nie chcę za dużo spoilować, ale **jeśli komuś zapachniało Lovecraftem, to gratuluję węchu!**

Choć w Innocent Sin powracają pewne postacie znane z „jedynki", jest to przede wszystkim samodzielna historia. Tatsuya Suou, główny bohater gry, wraz z podkochującą się w nim przyjaciółką Lisą Silverman będzie musiał zmierzyć się z tajemniczym Jokerem, który kusi obietnicą urzeczywistnienia marzeń. To on jest tematem pierwszej plotki, jaką słyszymy, i zarazem zapowiedzią ciekawej mechaniki. W trakcie naszej przygody mamy szansę dowiedzieć się od innych postaci o różnych wydarzeniach, a puszczając taką nowinę w dalszy obieg, możemy wpływać na świat przedstawiony. »

SHIN MEGAMI TENSEI

Wszystko zaczęło się pod koniec lat 80. od Digital Devil Story: Megami Tensei opartego na trylogii książek Ayi Nishitaniego. Produkcja (oraz jej sequel osadzony w postapokaliptycznym Tokio) była wzorowana na zachodnich dungeon crawlerach takich jak seria Wizardry. Atlus nawet nie brał pod uwagę wydania tych gier w Ameryce. Obecność demonów i okultyzmu w towarzystwie symboliki chrześcijańskiej wydawała się zbyt kontrowersyjna dla zachodniego odbiorcy, szczególnie w obliczu ówczesnego panicznego strachu przed satanistami. Dopiero trzecia główna część cyklu (zrebootowanego w międzyczasie jako Shin Megami Tensei), czyli Nocturne z 2004 roku, trafiła oficjalnie poza granice Japonii, a w 2021 doczekała się szeroko dostępnego remastera. Pomijając to wznowienie, cykl Shin Megami Tensei od lat trzyma się konsol Nintendo: dwie odsłony z czwórką w tytule dostępne są wyłącznie na 3DS-ie, a najświeższa, piąta część to tytuł na wyłączność Switcha.

Walka w Personie 3 ma już prawo wyglądać znajomo.

Bezpośrednią kontynuacją tej produkcji było Eternal Punishment z 2000 roku, które w odróżnieniu od Innocent Sin ukazało się w Stanach Zjednoczonych sześć miesięcy po japońskiej premierze. Żeby sytuację jeszcze bardziej skomplikować, druga „dwójka" nie doczekała się zachodniego wydania, gdy w 2012 wznowiono ją na PSP. O Eternal Punishment trudno

> Fabuły wszystkich części serii opierają się na zapadających w pamięć bohaterach.

opowiadać, nie zdradzając istotnych elementów fabuły Innocent Sin, więc ograniczę się tylko do stwierdzenia, że gry te stanowią wraz z Revelations: Persona swego rodzaju trylogię i nawet jeśli z punktu widzenia współczesnego gracza mogą wydawać się dość nieprzystępne, warto dać im szansę.

„Żadne drzewo nie sięgnie nieba, póki nie zakorzeni się w piekle"

Kolejna Persona ukazała się w Japonii dopiero w 2006, a w USA rok później. Nowa platforma w postaci PlayStation 2 zwiastowała poważne zmiany. **Persona 3 od początku była projektowana z myślą o dotarciu do szerszej grupy odbiorców. Serię praktycznie zrebootowano**, a wielu fanów marki upatruje w „trójce" właściwego początku cyklu – to pierwsza wersja formuły, którą doszlifowały dwie następne części.

Akcję Persony 3 osadzono w fikcyjnym mieście Iwatodai zbudowanym na potrzeby tajemniczych eksperymentów, w wyniku których powstała tzw. Godzina Mroku, czyli naginający czasoprzestrzeń moment pomiędzy dwiema dobami. Mieszkańcy nawet nie zdają sobie sprawy z tego zjawiska, dla naszej grupy licealistów jest jednak wyjątkowe, **ich szkoła zamienia się bowiem wtedy w Tartar – ogromny labirynt zamieszkany przez złowrogie cienie**. To oczywiście rodzi kolejne okazje do wystawienia do boju naszych person, których dostaliśmy tym razem ponad 170, a i system walki zyskał na dynamice, choćby dzięki dodaniu drużynowych ataków zadających ogromne obrażenia po trafieniu w słaby punkt przeciwnika.

Persona 3 porzuciła mroczną otoczkę poprzedniczek i okazała się znacznie bardziej kolorowa oraz radośniejsza. Dużą zmianą w konstrukcji gry było wprowadzenie nie tylko jednego dużego dungeonu w postaci Tartaru, ale też wspomnianych na początku artykułu social linków, czyli **interakcji z innymi bohaterami, które przeradzają się w osobne wątki fabularne i wpływają na rozwój person**. Wreszcie to tutaj pojawił się kalendarz i cały system podziału dni na walki w Tartarze oraz czas wolny przeznaczony na aktywności w mieście. Fabuła dość długo się rozkręca i wciąż nie jest to ten poziom, co w kolejnych częściach, lecz „trójka" to z pewnością lepszy wybór dla nowicjusza niż starsze odsłony.

Persona 3 doczekała się rozszerzonego wznowienia FES oraz reedycji na PSP, która powszechnie uznawana jest za najlepsze i najpełniejsze wydanie. Warto jednak pamiętać, że w tej ostatniej nie ma np. epilogu, który dodano w FES-ie. Tak czy siak to właśnie wersja Portable trafiła w styczniu na PC, PS4, Xboksy One i Series X/S oraz Switcha.

„W chaosie jest kosmos, a w każdym bałaganie ukryty porządek"

W Japonii, a także w wielu innych krajach Azji, powszechna jest tetrafobia, czyli lęk związany z cyfrą cztery(**). Nie wiem, czy twórcy Persony mieli jakieś obawy przy tworzeniu czwartej odsłony serii, ale z pewnością się one nie sprawdziły. Do dziś **to właśnie „czwórkę" fani cyklu wskazują często jako swoją ulubioną część**. Mechanika social linków z „trójki" czy elementy symulacji życia licealisty zostały tu doprowadzone niemal do perfekcji. Zamiast jednego wielkiego labiryntu dostaliśmy szereg tematycznych (acz wciąż generowanych losowo) dungeonów, a fabuła i postacie zachwycały od pierwszych chwil.

(**) Bierze się on z tego, że słowo „cztery" brzmi po japońsku bardzo podobnie jak „śmierć", i jest tak powszechny, że w azjatyckich budynkach często brakuje czwartego piętra, a Nokia swego czasu zrezygnowała nawet z produkcji telefonów linii 4000, by nie odstraszyć tamtejszych klientów.

Pozornie zostajemy wciągnięci w rasowy kryminał: miasteczkiem Inaba wstrząsa seria niewyjaśnionych morderstw. Do sprawy szybko należy jednak dorzucić element nadprzyrodzony w postaci tzw. Kanału Północ – tajemniczego programu telewizyjnego, który pojawia się tylko w deszczowe noce. To właśnie w nim obserwujemy szczegóły kolejnych zbrodni, wkrótce też odkrywamy sekretny świat wewnątrz telewizora...

W Personie 4 jest miejsce na intrygę i zabawę, na niepokój i radość. Mamy stereotypową gwiazdkę mediów, miłośniczkę filmów kung-fu i bojącego się kobiet rzezimieszka, a nawet... gadającego niedźwiadka Teddiego, który podzielił fanów i do dziś bywa wymieniany pośród najbardziej irytujących postaci serii. To także od tej części zaczęło się spin-offowe szaleństwo (patrz: ramka „Morze spin-offów"). Szkoda tylko, że historia zachęcająca do bycia sobą i pozornie chwaląca odmienność ostatecznie tak nieudolnie podchodzi choćby do tematów LGBT. Jeśli jednak przymkniemy na to oko, wciągnie nas na długie godziny nie gorzej od „piątki".

Podobnie jak Persona 3, również „czwórka" była przygotowywana w rozszerzonej wersji z myślą o konsoli PSP. Starzejący się sprzęt okazał się nieco za słaby, więc ulepszona edycja – zatytułowana Persona 4 Golden – trafiła ostatecznie na PS Vitę w 2012 roku. Osiem lat później port tego wydania wylądował na PC, a od stycznia jest także dostępny na współczesnych konsolach.

„Nie można zyskać świadomości bez bólu"

I tak dochodzimy do finalnego stadium rozwoju serii Persona – „piątki", która trafiła na PS3 i PS4 w 2016 (w Japonii, bo światowa premiera tradycyjnie odbyła się rok później). Dotychczas każda kolejna odsłona szlifowała system walki, coraz bardziej urozmaicała rozgrywkę i dbała o przystępność dla nowych graczy, jednak Persona 5 jakimś cudem dokonała na wszystkich tych polach jeszcze więcej niż jej poprzedniczka. Z dzisiejszej perspektywy to zdecydowanie najpiękniejsza część, i to nie tylko ze względu

na nowocześniejszą oprawę graficzną, lecz także dopracowany i wyrazisty styl artystyczny.

Tym razem wcielamy się w niejakiego Jokera, który zostaje wrobiony w napaść na bezbronną kobietę i w efekcie trafia do Shibui. Jedna z najpopularniejszych dzielnic Tokio czeka na nas z szerszym niż kiedykolwiek wcześniej wachlarzem aktywności pobocznych, a także plejadą wyrazistych postaci wplątanych w zupełnie nowe psychologiczne intrygi. Twórcy zadbali o staranne zaprojektowanie kolejnych pałaców (tak się nazywają tutejsze dungeony), zamiast generować je losowo, i ściśle powiązali je z tym, co rozgrywa się w głowach kolejnych niegodziwców. Pokonując wynaturzone wersje łajdaków w światach zrodzonych z ich fantazji, możemy wpłynąć na ich działania w realnym świecie i np. sprawić, by wuefista przestał molestować uczennice. Mamy tu też specjalny pałac Mementos, który może się kojarzyć z Tartarem z „trójki".

Historia Jokera i jego drużyny Widmowych Złodziei zachwyciła graczy i zapewniła Personie 5 sprzedaż na poziomie przekraczającym 8 mln egzemplarzy. To nie tylko więcej niż w przypadku poprzednich odsłon, lecz także jakiejkolwiek gry z serii Shin Megami Tensei. Nic dziwnego, że i w tym przypadku Atlus zadbał o liczne reedycje. W 2019 w Japonii (rok później w pozostałych częściach świata) ukazała się wersja Royal dodająca m.in. cały kolejny semestr fabuły i nowe postacie. To właśnie ona doczekała się w październiku 2022 wznowienia na PC, PS5, Xboksy One i Series X/S oraz Switcha.

Kiedy możemy się spodziewać Persony 6? Na razie Atlus skupia się na udostępnieniu dotychczasowych odsłon i spin-offów kolejnym odbiorcom. Plotki mówią, iż przygotowuje też pełny remake „trójki", a w moim sercu wciąż tli się iskierka nadziei, że i wcześniejsze części ogramy kiedyś na jakichś współczesnych sprzętach... |CDA|

Velvet Room wciąż jest obecny w Personie 4.

System walki doprowadzono w Personie 5 do perfekcji.

MORZE SPIN-OFFÓW

Persona doczekała się wielu spin-offów reprezentujących często gatunki, których nie skojarzylibyśmy z główną serią. Dla przykładu Persona 4 Arena była połączeniem visual novel oraz... bijatyki. Z kolei dostępna wyłącznie na 3DS-ie Persona Q i jej sequel powracały do formuły dungeon crawlera z perspektywą pierwszoosobową. Persona 4: Dancing All Night z 2015 roku zapoczątkowała cykl gier tanecznych, co nawet nie powinno aż tak dziwić, bo cała seria słynie z doskonałych, wpadających w ucho soundtracków. Nie można też zapomnieć o Personie 5 Strikers, która stanowi kontynuację przygód drużyny Widmowych Złodziei i dodaje elementy Dynasty Warriors: mamy więc do czynienia z mnóstwem starć w czasie rzeczywistym z całymi chmarami przeciwników. Dla fanów „piątki" pozycja obowiązkowa.

Krajobraz po

Wpływ covida na branżę gier podsumowuje: **Otton**

Dziś najbardziej widocznymi pozostałościami po pandemii koronawirusa są karteczki zalecające zachowanie dystansu czy ochronne pleksi w sklepach. To dobry moment, by z perspektywy czasu zastanowić się, jak pandemia wpłynęła na branżę gier.

Minęły ponad trzy lata od pierwszych sygnałów, że na świecie pojawiła się nowa, potencjalnie groźna odmiana koronawirusa. Parę miesięcy później dotarła również do Polski i w ciągu zaledwie kilku dni dotychczasowa organizacja społeczna dosłownie legła w gruzach. Decyzje władz można dziś oceniać różnie, ale trzeba też pamiętać, że w najbardziej newralgicznym momencie na poprzedzające je analizy czasu nie było praktycznie wcale. **Sytuacja zmusiła ostatecznie wiele firm do wymyślenia, jak w przeciągu niecałego tygodnia zorganizować pracę tak, by dało się wykonywać ją bez opuszczania domów.** Takie wyzwanie czekało m.in. branżę gier wideo, które stanowiły zresztą jedno z podstawowych źródeł rozrywki w tym okresie. Dziś już z odpowiednim dystansem możemy zastanowić się nad kwestią chyba najważniejszą: czego się z tego wszystkiego nauczyliśmy?

Ogólny raport

Wpływ pandemii na producentów gier wideo, podobnie jak na przedstawicieli wielu branż rozrywkowych, był dość specyficzny – trudno ocenić go jednoznacznie negatywnie. Jasne, z jednej strony powszechne zamieszanie przyczyniło się do opóźnienia licznych premier, czego skutki odczuwamy jeszcze dziś. Z drugiej – większym zainteresowaniem zaczęły cieszyć się produkcje już wydane. Polski Instytut Ekonomiczny wyliczył, że **przeciętny Polak dzięki pracy z domu oszczędził około 54 minuty dziennie – a godzina to już wystarczająco dużo, by w coś pograć**. To podczas najsilniejszych restrykcji odnotowano na Twitchu rekordowy wynik 3,03 mln widzów, a liczba streamerów w 2021 wzrosła rok do roku o 29,92% (wg danych Finbold). Coraz więcej ludzi zaczęło też kupować gry cyfrowe – przykładowo sprzedaż na Steamie skoczyła aż o 21,4% w trakcie pierwszego roku pandemii.

Wraz z zainteresowaniem grami wideo lawinowo powiększył się ich rynek, znacząco przebijając szacunki analityków jeszcze sprzed pandemii. **Firmy takie jak Sony, Nintendo czy Tencent tylko w ciągu 2020 roku zyskały na wartości po około 50%.** Od początku pandemii do końca 2022 wycena całej branży wzrosła o 1/3, by wynieść prawie 200 mld euro (wg raportu Newzoo). Polski rynek miał w 2020 roku urosnąć dwukrotnie, do poziomu 969 mln euro (wg Game Industry Conference). Pomimo „powrotu do normalności" zdaniem analityków recesja wcale nie jest najbardziej prawdopodobnym scenariuszem dla branży na kolejne lata. Choć czasu na rozrywkę ponownie mamy zauważalnie mniej, wiele osób polubiło gry przy okazji pandemii i pozostało przy nich na dłużej.

Stopień przygotowania branży do pracy zdalnej

Początki należy jednak opisać krótkim słowem: chaos. Wsłuchując się w głosy twórców gier, trudno nie odnieść wrażenia, że branża nie była szczególnie gotowa na pracę zdalną. **Problematyczne okazały się zwłaszcza projekty znajdujące się w ostatniej fazie przygotowań.** Karolina Słowik, szefowa HR w Techlandzie, wspomina tamten okres: – *Pamiętam, że na wtorkowym spotkaniu jeden z menedżerów powiedział, że nie ma opcji, abyśmy pracowali całym studiem zdalnie, szczególnie na ostatniej prostej przed premierą gry. Ale okazało się, że*

burzy

Ostatni etap prac nad Cyberpunkiem 2077 został mocno zakłócony przez początek pandemii.

W wyniku pandemii dużo popularniejsze stało się łączenie pracy z odpoczynkiem.

> Z perspektywy czasu widać, że pandemia COVID-19 trwale zmieniła pracę w branży gier.

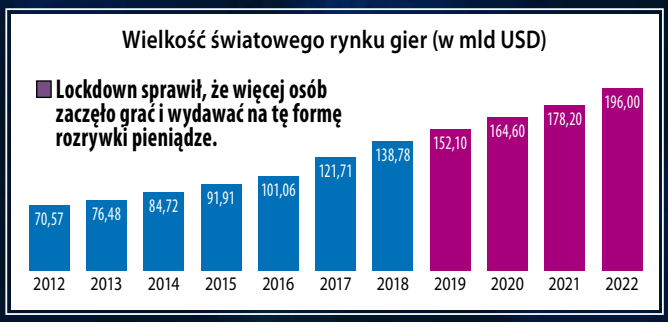
w czwartek tego samego tygodnia większość pracowników pracowała już z domu. Postawiona przed faktem dokonanym firma musiała więc ad hoc stworzyć swoim zespołom odpowiednie warunki. – *Dynamika była duża, musieliśmy działać szybko i sprawnie, więc wszystkie działy wspierające – HR, IT i administracja – zajęły się przewożeniem sprzętu pracownikom do domów, oczywiście tam, gdzie było to możliwe. Przez pandemię, podczas trwania najbardziej restrykcyjnych obostrzeń, byliśmy zmuszeni przesunąć np. wszystkie sesje motion capture, dodatkowo musieliśmy zaplanować jeszcze częstsze spotkania międzyzespołowe, aby utrzymać przepływ wszelkich informacji na wysokim poziomie.*

Adaptacja do nowych warunków była trudna zwłaszcza w przypadku dużych firm, gdzie znacznie większym wyzwaniem jest komunikacja między członkami zespołu. – ***W wielu głowach pojawiło się pytanie, czy ludzie pracujący z domu będą w stanie realizować zadania tak, jak robili to w biurze.*** *Przede wszystkim trzeba było zmienić podejście do komunikacji, która przeniosła się do wszelkiej maści komunikatorów, np. Slacka* – opowiada Piotr Mistygacz, główny projektant poziomów w Techlandzie. – *Sytuacja, która nas zastała, była czymś zupełnie nowym. Musieliśmy eksperymentować. Warto wspomnieć, że były też firmy, które praktycznie nie odczuły większej różnicy. Mam na myśli takie, które na długo przed lockdownem tworzenie gier opierały na współpracy developerów rozrzuconych po całym świecie.* Dobrym przykładem jest Moon Studios (znane z Ori and the Blind Forest) zatrudniające ludzi z różnych punktów globu.

Podobne odczucia ma Sebastian Kalemba, reżyser nowej gry o Wiedźminie z CD Projektu Red: – *Pandemia spowodowała wiele trudności, jak każda ogromna zmiana, do tych absolutnie największych zaliczyłbym natomiast kwestie komunikacyjne, logistyczne i te związane z budowaniem zespołu w oparciu o wspólną tożsamość i cele. Dziś wydaje mi się, że niemal w pełni udało nam się zaadaptować do nowych warunków, komunikacja zaś pozostaje zagadnieniem, które należy rozwijać i pielęgnować.*

Nowa rzeczywistość

Nie ulega wątpliwości, że pandemia wymusiła niemal natychmiastowe zmiany w sposobie pracy. Największe gry zaczęły nagle powstawać w chmurze, a rola komunikatorów znacznie wzrosła. **Szybko okazało się jednak, że wcale nie są to rozwiązania tymczasowe, a potrzeba naprawdę jest matką wynalazków.** – *Praca stała się możliwa z każdego miejsca na świecie, pojawił się koncept workation(*), czyli łączenia pracy z wypoczynkiem, zmienił się charakter i przeznaczenie biur (pojawiły się hot deski, więcej miejsc do pracy koncepcyjnej, zespołowej, ale i świadome zarządzanie budynkami, energią). Szybko zmieniająca się rzeczywistość wymagała*



Źródło danych: Newzoo

(*) Termin ten powstał z połączenia słów „work" i „vacation".

Przez ostatnie trzy lata udział cyfrowych gier w rynku PC mocno wzrósł. Dziś nawet fizyczne wydania często nie zawierają nośników.

Grafika: nvidia.com

od nas również innych kompetencji; na prowadzenie wysunęło się zarządzanie zmianą, odwaga menedżerska, „zwinność", budowanie rozproszonych zespołów. Innego wymiaru nabrało także efektywne komunikowanie się, często hybrydowe bądź asynchroniczne – opowiada Marta Wilmańska-Filec, dyrektorka do spraw HR i rozwoju w CD Projekcie Red.

Podobne zmiany zaszły m.in. w Techlandzie. – *Jednym z rozwiązań, które zagościły u nas na stałe, było ustalenie trzech trybów pracy: stacjonarnego, zdalnego i mieszanego. Program onboardingowy(**) został przemodelowany tak, aby w 100% zapewnić efektywne wdrożenie niezależnie od miejsca wykonywania pracy, a co za tym idzie, nasi pracownicy mają większą elastyczność* – mówi Karolina Słowik. – *Szkolenia czy warsztaty dla pracowników od razu przygotowujemy w dwóch wersjach: online i onsite. Dodatkowo, w tej wcześniej nieznanej nam wszystkim rzeczywistości, chcieliśmy bardziej zadbać o zdrowie psychiczne naszych pracowników, dlatego oferta benefitów na stałe powiększyła się o wsparcie psychologiczne*. Zwłaszcza ostatnia kwestia wydaje się interesująca, bo wymuszona izolacja była przyczyną znacznego wzrostu liczby osób zmagających się z depresją. Praca z domu jest pod wieloma względami wygodna, ale może też utrudniać realizację potrzeb socjalnych.

Na chwilę czy na stałe?

Zapytani o trwałość nowych rozwiązań, moi rozmówcy odpowiadają, że nie ma za bardzo miejsca na powrót do przeszłości. – *Korzystamy ze wszystkich rozwiązań, do jakich przyczynił się lockdown/pandemia i raczej rozszerzamy ich zakres, niż wracamy do poprzednich metod pracy. Nie oznacza to jednak, że nie chcemy pracować z biura i widywać się na żywo. Jesteśmy zespołem, który bardzo sobie ceni wzajemne relacje, możliwość pracy ramię w ramię, i to nie zmieni się nigdy* – podsumowuje Marta Wilmańska-Filec.

Piotr Mistygacz zauważa, że **przeniesienie komunikacji do sieci jest wygodne także dla osób pracujących w jednym biurze** i pozwala zaoszczędzić nie tylko czas prywatny, ale też ten, który spędzamy w pracy: – *Teraz praca ze współdzieleniem pulpitu pozwala szybko i łatwo rozwiązywać problemy techniczne czy dawać feedback. Bez konieczności „przepychania" się przy jednym stanowisku. Także organizacja spotkań online sprawia, że nawet nie musimy odrywać się od pracy. Więcej osób może w nich uczestniczyć tylko jako słuchacze. To na pewno poprawiło propagowanie informacji.*

> Podczas lockdownów trudniej tworzyło się nowe gry, ale łatwiej zarabiało na starych.

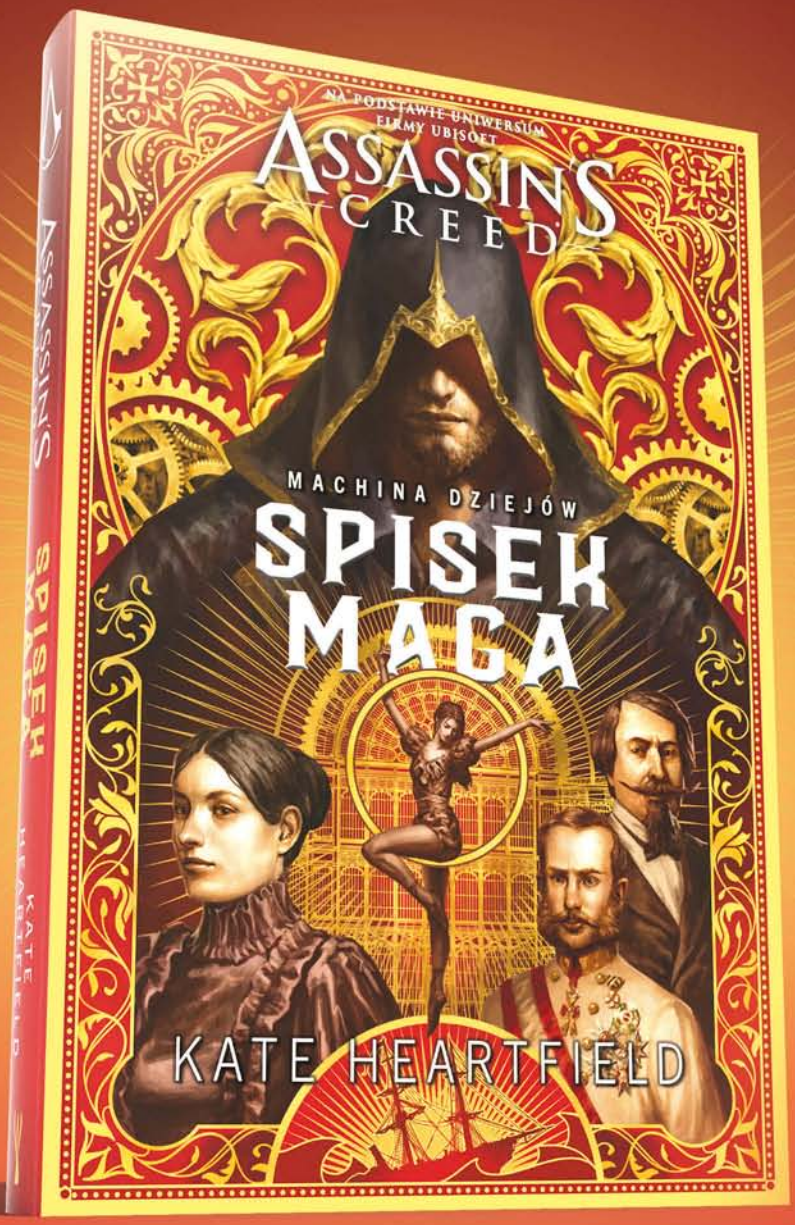
Techland był zmuszony kończyć Dying Lighta 2 w warunkach powszechnego chaosu.

Inna ważna kwestia to łatwiejszy dostęp do specjalistów. Praca w branży gier jest zajęciem dość specyficznym. – *Mamy obecnie większą możliwość zapraszania do współpracy osób mieszkających poza granicami kraju, które z różnych przyczyn nie mogą się do Polski przeprowadzić. Rynek gamedevu to rynek bardzo*

Tworzenie gier wymaga nie tylko komputera, o czym podczas pandemii boleśnie przekonali się organizatorzy sesji mocap.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Raissa Ruschel, CC BY 2.0

(**) Czyli, krótko mówiąc, socjalizacja nowego pracownika w miejscu zatrudnienia.



Wojna między asasynami a templariuszami wstrząsa Europą epoki wiktoriańskiej. Oto pełen zwrotów akcji thriller otwierający zupełnie nowy rozdział w dziejach uniwersum Assassin's Creed.

Londyn, rok 1851. Pierrette, zuchwała akrobatka dająca popisy na Wielkiej Wystawie, ratuje przed porywaczami matematyczkę Adę Lovelace i wikła się w odwieczny konflikt asasynów i templariuszy. Nieuleczalnie chora Ada powierza Pierrette swoje tajemnice i nakazuje jej odnaleźć straszliwą broń, którą projektowała dla zagadkowego naukowca posługującego się pseudonimem „Mag". Jedynym sprzymierzeńcem Pierrette jest Simeon Price, przyjaciel Ady z dzieciństwa i członek bractwa stawiającego ponad wszystko wolną wolę. Pierrette i Simeon wspólnymi siłami odkrywają zdumiewającą intrygę mającą za cel destabilizację Europy poprzez zamachy na tle politycznym. Ścigając się z czasem i nie tracąc resztek nadziei, podążają tropem zabójców i bomb, by zniweczyć krwawy plan templariuszy.

insignis

UBISOFT ORIGINALS

© 2023 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Autorzy cyklu Ori jeszcze przed pandemią pracowali przede wszystkim zdalnie, niespecjalnie odczuli więc zmiany.

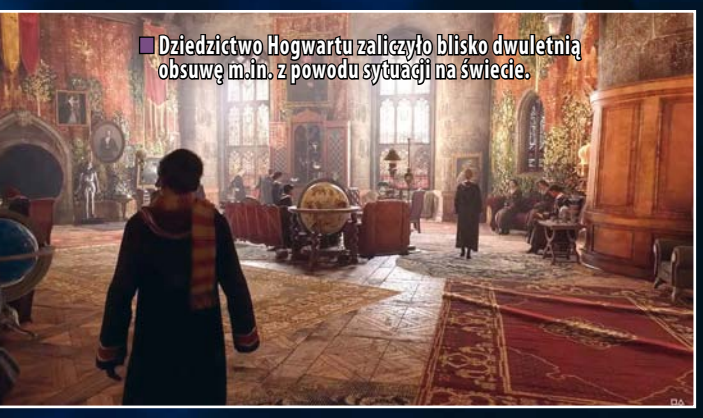
wyspecjalizowany, z niewielką pulą dostępnych kandydatów i kandydatek – podsumowuje Anna Fronckiel-Zięborak, menedżerka ds. rekrutacji w CD Projekcie Red. Większa pula potencjalnych kandydatów pozwala też szybciej rozbudowywać i poszerzać zespół. Przyrost zatrudnienia ludzi niemieszkających w pobliżu miejsca pracy jest zauważalny również w Techlandzie. – *W tym roku zanotowaliśmy największą liczbę zatrudnionych osób w trakcie roku kalendarzowego, a co za tym idzie wzrost liczby pracowników spoza Wrocławia i Warszawy, czyli miast, gdzie mamy studia* – mówi Karolina Słowik.

Przepytywaliśmy oczywiście przedstawicieli lokalnej branży, ale przytaczane przez nich przykłady zmian pokrywają się z tym, co oferują obecnie największe firmy zagraniczne takie jak Microsoft, Ubisoft czy Square Enix. Właściwie **każdy większy koncern pozostał przy rozwiązaniach wypracowanych w trakcie pandemii**, a wybór trybu pracy jest normą dla każdego nowo przyjętego członka zespołu. Firmy zgodnie zauważają, że wbrew temu, czego można się spodziewać, efektywność pracy wcale nie zmalała.

Wiele zmian wprowadzonych z powodu pandemii pozostało już z nami na zawsze.

Inny świat, inne wyzwania

Moi rozmówcy wskazują jednak, że praktyki, które stały się normą w trakcie pandemii, nie tylko rozwiązują pewne problemy, ale też niekiedy rodzą nowe. Choć praca zdalna zniosła barierę geograficzną, część ograniczeń pozostała. – *Nagle problemy pojawiły się w innym miejscu, np. wynikające z różnych stref czasowych, bo przecież współpraca z developerem z Kanady wymaga lepszego planowania, aby zsynchronizować kalendarze. To może brzmieć prozaicznie, ale nie jest* (takie – dop. red.), *jeśli różnica stref czasowych wymaga trwałej zmiany pracy zespołu. Skoro dzisiaj mogę pracować „wszędzie", to zmienia mi się perspektywa. Jako osoba pracująca w gamedevie mogę być bardziej wymagający zarówno w sferze finansowej, jak i kreatywnej. W efekcie tego firmy musiały zmienić swoje podejście do zatrudniania potencjalnych kandydatów* – opowiada Sebastian Kalemba.


Dziedzictwo Hogwartu zaliczyło blisko dwuletnią obsuwę m.in. z powodu sytuacji na świecie.

Choć łatwiejszy dostęp do wszelkiej maści specjalistów sprawia, że studia mogą zatrudniać fachowców, czasem działa to na niekorzyść większych korporacji. **Google ogłosił, że dzięki pracy zdalnej udało mu się oszczędzić przeszło miliard dolarów.** Zniesienie barier sprawiło jednak, że znacząco wzrosła – na niekorzyść mniejszych oddziałów – liczba osób starających się o pracę w większych metropoliach. Jest to związane z tym, że w Stanach płace są bardzo często zależne od kosztów życia w danym miejscu. By przeciwdziałać tej sytuacji, Google postanowił różnicować wypłaty nie na podstawie miejsca zatrudnienia, lecz zamieszkania.

Z kolei Piotr Mistygacz zwraca uwagę na niezwykle istotną potrzebę rozładowania emocji w trakcie pracy, niezbędną zwłaszcza w okresie izolacji, ale z pewnością istotną także dzisiaj: – *Jest też jedna bardzo ważna rzecz, o której nie mówi się zbyt dużo.* ***Praca online z zespołem wymaga dużo większej empatii, wyczulenia na problemy typowo ludzkie, takie jak złość, zmęczenie czy frustracja.*** *Już po kilku tygodniach stres, odcięcie od znajomych czy przebywanie w domu non stop dały się nam we znaki. Czasami dodatkowych kilka minut rozmowy o sprawach niezwiązanych z pracą, które kiedyś były normą „na kawce", potrafi zdziałać cuda. Można się wygadać, ponarzekać, spuścić trochę pary.*

Początek czegoś innego

Krajobraz po pandemii jest zatem wyraźnie inny i, jak się zdaje, znacznie przyjaźniejszy dla osób bezpośrednio zaangażowanych w tworzenie gier. Jak z wszelkimi zmianami jednak bywa, i do tych opisanych w tekście nie można się za mocno przywiązywać. Choć weszły w życie na poważnie, wciąż są zapewne tylko wstępem do dalszych przemian. Najlepiej podsumowuje to Marta Wilmańska-Filec, przytaczając coraz aktualniejszą z biegiem lat starą prawdę: – *Nie jestem pewna, czy trwałość zmian będzie nam dana na długo, te czasy minęły moim zdaniem już bezpowrotnie. Dzisiejsza rzeczywistość to ciągłe zmiany i mocni będą ci, którzy będą potrafili szybko się do nich zaadaptować.* |CDA|

RETRO#4

JUŻ W SPRZEDAŻY!

116 STRON

DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER!

- CZYTAŁEŚ SECRET SERVICE I CHCESZ PRZYPOMNIEĆ SOBIE JEGO LOSY?
- ZAGRYWAŁEŚ SIĘ W BALDUR´S GATE, FALLOUTA, RISENA CZY MAFIĘ?
- INTERESUJE CIĘ HISTORIA KOMPUTERÓW?

RETRO #4 SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ I NA SKLEP.CDACTION.PL

Z zamrażarki na szczyt

Narodziny The Last of Us

Kulisy powstania gry przedstawia: **Paweł Hekman**

Sukcesy The Last of Us liczymy w milionach – najpierw graczy, a obecnie również widzów serialu HBO. Jednak wcale nie musiało tak być, bo produkcja, którą jeszcze przed rozpoczęciem prac mógł pogrzebać sam George Romero, to podręcznikowy przykład wielkości zrodzonej w bólach.

Co łączy serwisy TVN24, Radia Zet, JoeMonster i Serialowo.pl? W lutym 2023 roku wszystkie rozpisywały się o słowie zakazanym na planie serialu „The Last of Us". Słowem tym było „zombie". Co ciekawe, gdyby nie popularne określenie „żywych trupów", gra – a co za tym idzie również serial – nigdy by nie powstała.

George Romero mówi „nie"

Niespełna 20 lat temu na Carnegie Mellon University, prywatnej uczelni w Pittsburghu, studiował wtedy jeszcze zupełnie anonimowy Neil Druckmann. **Jednym z profesorów na uniwersytecie był przyjaciel George'a Romero, ojca chrzestnego wszystkich zombie w popkulturze**, twórcy słynnej „Nocy żywych trupów" i jej mniej lub bardziej udanych kontynuacji. Druckmann wraz z grupą studentów otrzymali intrygujące zadanie – stworzyć grę, która sprawi, że legendarny reżyser uniesie jedną z krzaczastych brwi i wesprze ów projekt własnym nazwiskiem.

Druckmann, będąc pod olbrzymim wrażeniem Ico, postanowił wykorzystać podobny rodzaj rozgrywki, dorzucił do niej głównego bohatera wzorowanego na postaci Johna Hartigana z serii komiksów „Sin City" Franka Millera, a całość umieścił w środku apokalipsy (a jakże!) zombie. Protagonista miał mieć problemy zdrowotne z sercem i kiedy tylko owe problemy dawałyby o sobie znać, gracz przejmowałby kontrolę nad młodą dziewczyną, podopieczną mężczyzny. Pomysł na papierze bardzo ciekawy (choć w założeniach fabularnych niebezpiecznie bliski historii „Ten żółty drań" Millera), ale na swój happy end Druckmann musiał nieco poczekać. Jak sam mówi: – ***Romero wybrał inny projekt. Mój się nie spodobał.*** *The Last of Us trafiło do szuflady na następne 10 lat.* W międzyczasie Druckmann nieco zmienił scenariusz i planował stworzyć serię komiksów. Nikt nie był zainteresowany ich wydaniem.

Zanim trafił do branży gier, słynny dziś developer studiował kryminalistykę, chciał zostać agentem FBI, co później miało pomóc mu w pisaniu powieści. W międzyczasie pracował na przemian w kawiarni i sklepie z odzieżą. Ostatecznie jednak – jako całkowity żółtodziób – Druckmann dołączył w 2004 do studia Naughty Dog. Gry jak dotąd były dla niego ucieczką od brutalnej rzeczywistości. To z produkcji Sierra Entertainment i LucasArtsu uczył się języka angielskiego – urodził się bowiem i dorastał w Tel Awiwie. W jednym z wywiadów przyznał, że przemoc go otaczała, co znalazło ujście w jego późniejszej karierze. W 1989 Druckmannowi udało się wyemigrować do USA i już rok później brat potajemnie zabrał go na pierwsze targi E3. 20 lat później to Neil wprowadził brata na pokaz The Last of Us Part II.

Napisz, wyrzuć do kosza, powtórz

W Naughty Dogu pracował pewien artysta stanowiący całkowite przeciwieństwo Druckmanna. Bruce Straley na tym etapie był już weteranem branży. Miał na swoim koncie gry na Segę Mega Drive, ale najwięcej doświadczenia zebrał, tworząc serię Gex. Z uwagi na fakt, że znał się na platformerach 3D, w Naughty Dogu zajął się najpierw designem przy Crash Team Racing, a potem przygodami Jaka i Daxtera. Straley dość szybko piął się po kolejnych szczeblach kariery, a ukoronowaniem jego drogi było stanowisko współreżysera drugiej części Uncharted. Tej samej, której projektowaniem i scenariuszem zajmował się m.in. Druckmann.

Neil i Bruce stali się nierozłączni i na wspólnych obiadach coraz częściej rozmawiali o pomyśle na The Last of Us. Rozważali m.in. zmianę charakteru relacji dwójki protagonistów. Na początku zrezygnowali z choroby sercowej głównego bohatera, z dziewczyny natomiast zamierzali zrobić niemowę. Obaj chcieli, żeby komunikacja między postaciami wyrażana była poprzez mechanikę w grze. W tym samym momencie zaczęli się również fascynować grzybami z rodzaju Cordyceps. Tak powstał szkic scenariusza zatytułowanego „Mankind". **Pomysł polegał na tym, że grzyb zamieniający ludzi w (uwaga – słowo zakazane) zombie miał atakować jedynie kobiety.** Sam Druckmann

Straley (po lewej), Druckmann i żyrafa na PAX Prime 2014.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / AnnaTheRed, CC BY 2.0

W TLoU nie tylko narracja, ale i walka potrafi być bardzo intensywna.

Zdjęcie: twitter.com / Neil Druckmann

Neil Druckmann (po prawej) z bratem na E3 2017.

Pierwsze grupy fokusowe przyjęły The Last of Us negatywnie.

przyznał w późniejszych wywiadach: – *Nie dziwi mnie, że ta koncepcja trafiła do kosza. Była mizoginistyczna.*

Duet przyszłych reżyserów nie ustawał w zmianach wizji gry. Jedna z nich zakładała brutalny finał, w którym Joel, związany, brutalnie torturowany i z dosłownym nożem na gardle, zostałby uratowany przez Ellie. Ta z kolei, zmuszona do uśmiercenia oprawców, miałaby zabić człowieka po raz pierwszy. Jak wiemy, pomysł nie przetrwał próby czasu. Paradoksalnie kolejne fiaska utwierdzały jednak twórców w przekonaniu, że są na dobrej ścieżce. Jak po latach przyznali, to właśnie **wczesne porażki scenariuszowe stanowiły o późniejszej sile The Last of Us**.

Stop inwazji zombie

Pomimo gotowego scenariusza TLoU jawiło się jako ryzykowny projekt. Zwłaszcza dla Sony. Dotychczasowe hity pokroju Uncharted stanowiły przyjemną, popcornową rozrywkę, niewiele było w nich mroku, który wręcz wypełniał postapokaliptyczny świat przygotowany przez duet Druckmann i Straley. Optymizmem nie napawały też pierwsze reakcje grup fokusowych – te przyjęły bowiem The Last of Us negatywnie. Warto przy tym dodać, że testy opierały się jedynie na scenariuszu i grafikach koncepcyjnych. Niemniej ich rezultat rozczarowywał.

Na odsiecz przyszedł Asad Qizilbash, szef PlayStation Productions. – *Kiedy zaprezentowali nam pomysł, byłem absolutnie zachwycony* – wspominał po latach. Dlatego też **gigant postanowił całkowicie zignorować sygnały ostrzegawcze i dać twórcom pełne wsparcie**. Z jednym wyjątkiem: już wtedy zakazano używania słowa „zombie". Według Sony rynek był zmęczony „żywymi trupami". W telewizji i na raczkujących wtedy platformach streamingowych rządził serial „The Walking Dead", graczy porwała pierwsza odsłona Dead Island, do tego ciągle żywa była seria Resident Evil, a po kawałku tortu nakładały sobie Dead Rising czy Left 4 Dead, o Red Dead Redemption: Undead Nightmare oraz dodatkowych trybach w Call of Duty nie wspominając. Stąd stanowisko Qizilbasha: – *Mieliśmy do czynienia z poruszającą historią w postapokaliptycznym świecie.*

Straley wspomina w jednym z wywiadów, że kluczowym momentem dla produkcji gry był wspólny seans filmu „To nie jest kraj dla starych ludzi". – *Nigdy nie grałem w nic o podobnym poziomie napięcia* – miał powiedzieć Druckmannowi. Wspólnie zaczęli się zastanawiać, czy udałoby się ten rodzaj intensywności doznań przenieść do The Last of Us.

Historia Neila i Bruce'a ma niestety przykry finał. Tuż po wydaniu dodatku The Last of Us: Left Behind oraz ukończeniu prac nad Uncharted 4 drugi z wymienionych panów postanowił opuścić szeregi Naughty Dog. Oficjalnym powodem były „różnice w wizjach artystycznych", ale nieoficjalnie mówiło się o wypaleniu się Straleya. Dziś wiadomo, że relacje między nim a Naughty Dog i Sony są napięte. Jego nazwisko nie pojawia się w napisach do serialu „The Last of Us", co wywołało sporo kontrowersji.

Game of the Year

Pomysł z położeniem nacisku na dojrzałą, angażującą fabułę kosztem akcji, poruszanie tematów tabu (śmierć córki Joela) oraz hollywoodzki budżet sprawiły, że duet Druckmann i Straley dał nam jedną z najbardziej utytułowanych produkcji w historii i wyznaczył nowy kurs tworzenia gier. Pierwsza odsłona The Last of Us ukazała się 13 czerwca 2013 i z miejsca podbiła serca krytyków oraz graczy. **W ciągu tygodnia sprzedała się w nakładzie przekraczającym 1,3 mln egzemplarzy, tydzień później podwoiła ten wynik**, ustanawiając tym samym branżowy rekord (wynik ten pobiło nieco później GTA V).

Ostatecznie TLoU trafiło do ponad 20 mln graczy (nie wliczając w to niedawnego remake'u), zgarnęło przeszło 200 tytułów GOTY, średnia ocen krytyków wg Metacritica wyniosła 95, a nota użytkowników w tym serwisie to aktualnie 9,2. Sukces gry uczynił z Druckmanna właściwie z dnia na dzień jedną z najbardziej rozpoznawalnych osób branży, a sam developer w 2018 został wiceprezesem Naughty Doga. Całkiem nieźle, jak na projekt, który nie przypadł do gustu George'owi Romero. |CDA|

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: METROPOLIS SOFTWARE
GATUNEK: PRZYGODOWA
ROK PREMIERY: 1998

Książę i Tchórz

GRY WIECZNIE ŻYWE

Klikał we wszystko, co popadnie: **Karol Wilczek**

„Przygody... Ha! Najlepsi rachmistrze z Silmaniony nie zliczyliby, ile miałem ich w życiu. Ta, o której pragnę wam opowiedzieć, jest jednak, hmmm... szczególna".

Powyższy początek monologu wygłoszonego w intrze przez czarodzieja Arivalda idealnie pasuje jako wprowadzenie do mojego tekstu. Miałem przyjemność ograć w swoim życiu sporo przygodówek, ale Książę i Tchórz jest na tej liście pozycją wyjątkową. A że mija właśnie ćwierć wieku od jej premiery, postanowiłem oddać grze najlepszy hołd i po prostu w nią zagrać. Wysupłałem więc kilka złotych, kupiłem ją na GOG-u, z wami zaś podzielę się wrażeniami i wspomnieniami.

Kopę lat, nic się nie zmieniłeś

W momencie premiery Księcia i Tchórza (kwiecień 1998) część z was była pewnie jeszcze tak młoda, że musiała wchodzić na dywan po drabinie, wypadałoby więc, żebym zaczął od przypomnienia, czym w ogóle KiT jest. **Za grę zabrało się polskie studio Metropolis, które miało już za sobą dwie udane przygodówki – Tajemnicę statuetki i Teenagenta.** Gra powstawała przez dwa lata, a trzon zespołu stanowiło jedynie siedem osób. Wśród nich byli Adrian Chmielarz (znany później z takich tytułów jak Painkiller czy Zaginięcie Ethana Cartera) oraz Jacek Piekara (pisarz fantasy, autor m.in. cyklu inkwizytorskiego i książek o Arivaldzie z Wybrzeża). Książę, tajemnicza księżniczka, czarodziej Arivald (bohater zapożyczony z wspomnianych opowiadań) oraz wszystkie pozostałe barwne postacie przemówiły głosami znanych aktorów: Jacka Sołtysiaka, Małgorzaty Puzio czy Kazimierza Kaczora (podczas zabawy usłyszymy też m.in. Arkadiusza Jakubika). Wspólny wysiłek zakończony – jak wspomina współzałożyciel studia, Grzegorz Miechowski – dwoma miesiącami koczowania w firmie zaowocował powstaniem jednej z najlepszych polskich przygodówek.

Gra ma 25 lat, ale kiedy zobaczyłem pierwszą lokację – cmentarz, na którym książę wysłuchuje złośliwych uwag gnoma grabarza – przekonałem się, że **ręcznie rysowana grafika wytrzymuje próbę czasu**. Jedynie rozdzielczość odbiega od współczesnych standardów, lecz nadal trudno nie docenić kunsztu dwóch artystów, Andrzeja Kukuły i Andrzeja Mitury, odpowiedzialnych za oprawę wizualną. Pamiętam, że jako nastolatek uważałem Księcia i Tchórza za jedną z najładniejszych produkcji, w jakie grałem. Recenzenci również twierdzili, że jest to najwyższy poziom. W Gamblerze można było o grafice przeczytać: „Dla mnie absolutne mistrzostwo świata. Zabijcie mnie, ale nawet Curse of the Monkey Island tak mi się nie podobała".

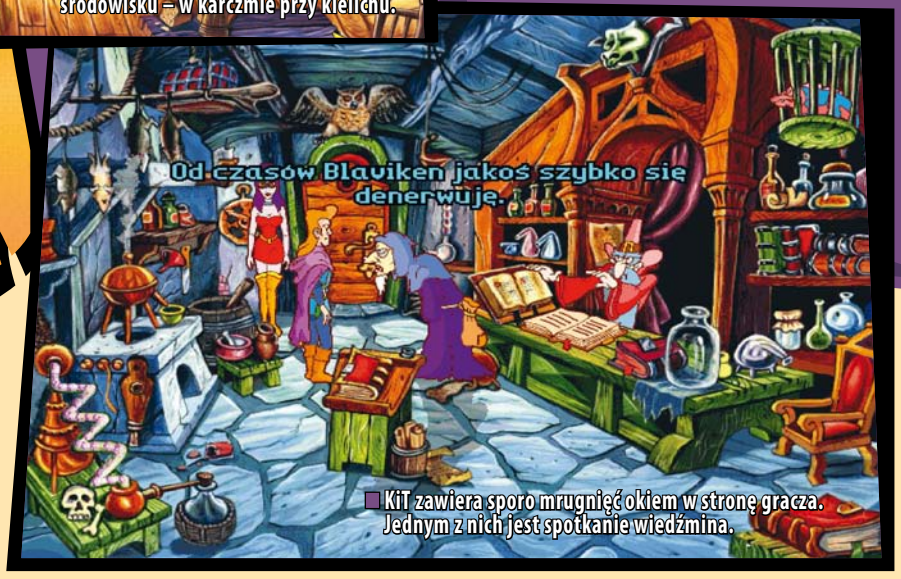
KOLOROWA, CZYLI DLA DZIECI?

Książę i Tchórz ma kreskówkową, mocno baśniową oprawę graficzną, która może sugerować, że to gra przeznaczona dla dzieci. W praktyce sporo aluzji kierowanych jest do starszego odbiorcy, ale w taki sposób, aby nie zgorszyć zbytnio młodszego gracza. Nikt tutaj nie przeklina, przemocy nie ma prawie w ogóle, ale pojawiają się takie smaczki jak rozmowa z kupcem, który na pytanie „Jaka jest najciekawsza rzecz, jaką sprzedajesz?" odpowiada: „Duży, gładki i gruby przedmiot z obsydianu. Ale to tylko dla dam, książę".

Humor na humorze i humorem pogania

W zamierzchłych czasach, zanim wynaleziono memy, ludzie śmiali się dowcipów, zabawnych rozmów i sarkastycznych uwag. I tym właśnie stał Książę i Tchórz. Fabuła była wystarczająco interesująca, żebyśmy chcieli dowiedzieć się „co dalej". W baśniowej krainie żyje sobie zwyczajny młodzieniec. Spotyka demona, który

Mag Arivald w swoim naturalnym środowisku – w karczmie przy kielichu.



KiT zawiera sporo mrugnięć okiem w stronę gracza. Jednym z nich jest spotkanie wiedźmina.

PRZEGLĄD RODZIMEJ PRASY

25 lat temu polscy recenzenci wydali jednogłośną opinię, że KiT jest świetną grą przygodową, i to nie tylko „jak na polskie warunki". Produkcję chwalono przede wszystkim za dowcipne, świetnie napisane dialogi oraz za grafikę, która śmiało mogła konkurować z najlepszymi w tej kategorii przedstawicielami gatunku. Nie każdemu do gustu przypadła za to muzyka (oraz jej format MIDI). Takie oceny gra zgarnęła w Polsce:

- CD-Action: 9/10
- Reset: 9/10
- Świat Gier Komputerowych: 4/5 za grafikę, 5/5 za audio i 4/5 za grywalność
- Gry Komputerowe: 85%
- Gambler: 83%
- Secret Service: 8/10

Książę i Tchórz nawet dzisiaj jest po prostu przyjemną i zabawną grą przygodową.

NA PODBÓJ ŚWIATA! ...JEDNAK NIE?

Oprócz polskiej gra dostała jeszcze niemiecką i rosyjską wersję językową. U naszych zachodnich sąsiadów produkcja nie została jednak aż tak ciepło przyjęta jak w Polsce. W tamtejszej prasie otrzymywała oceny na poziomie 5-7/10.

Twórcy zapowiadali, że powstanie również wersja angielska, ale tak się nie stało. Końcówka lat 90. była też zmierzchem klasycznych gier przygodowych. Wydawca nie kwapił się prawdopodobnie do dodatkowych inwestycji i nie wierzył specjalnie w podbój Zachodu. Książę i Tchórz angielskich napisów doczekał się (z fanowskiej inicjatywy) dopiero kilka lat temu.

Ostatecznie KiT miał się sprzedać w liczbie 100 tys. egzemplarzy w ciągu pięciu lat od premiery (w tym ok. 15 tys. kopii rozeszło się w Polsce).

namawia go do podpisania cyrografu w zamian za ciąg przygód i tytuł książęcy. Tym sposobem świadomość chłopaka przenosi się do ciała prawdziwego księcia o imieniu Galador, ale robi to w najgorszym z możliwych momentów, w trakcie pojedynku przyszłego władcy z Czarnym Rycerzem. Nasz bohater podejmuje jedyną rozsądną decyzję i czmycha z pola bitwy. Ratuje tym sposobem swoje życie, ale okrywa się hańbą i zostaje wygnany z zamku.

Tak rozpoczyna się podróż, która w poszukiwaniu utraconego ciała doprowadziła głównego bohatera aż do samego piekła, stawiając na jego drodze zapomniane bóstwo, zamczysko wampira, smoka, Lucyfera i plejadę innych ciekawych postaci. **Ale historia stanowiła jedynie podwaliny pod esencję całej gry – doskonały humor.** Brylują tutaj przede wszystkim przezabawne rozmowy. Od razu widać, że maczał w nich palce sprawny pisarz, jakim jest Jacek Piekara.

Konkurencja go znienawidziła! Znalazł jeden prosty sposób...

W tamtych czasach przygodówek, które można by nazwać komediowymi, nie brakowało (chociażby kultowa seria Monkey Island). Książę i Tchórz miał jednak przewagę nie do przeskoczenia dla konkurencji – był po polsku. Po pierwsze językiem Szekspira posługiwało się w naszym kraju zdecydowanie mniej osób niż obecnie i o ile przy graniu w jakąkolwiek strzelankę nie miało to aż takiego znaczenia, o tyle point'n'clicki opierają się na czytaniu, czytaniu i jeszcze dodatkowo na czytaniu. Po drugie żarty to trochę osobna kategoria językowa – nie wystarczy pobieżne zrozumienie tekstu, żeby w pełni docenić humor. Czasem zaś cały dowcip związany jest z konkretną kulturą. Po części dlatego Książę i Tchórz jest u nas grą kultową – **dla wielu to pierwsza przygodówka, która była w 100% zrozumiała**.

Oczywiście nostalgia robi swoje; przemierzając baśniowy świat wzdłuż i wszerz, momentami czułem się, jakbym znowu siedział z bratem przed – za przeproszeniem – monitorem „z dupą" i próbował użyć wszystkiego na wszystkim, żeby pchnąć fabułę do przodu. Na szczęście Książę i Tchórz broni się nie tylko odkurzeniem wspomnień – nawet dzisiaj jest po prostu przyjemną i zabawną grą przygodową. Ale najciekawsze (nie mylić z „najlepsze") okazało się dla mnie uczucie powrotu w lata 90. Od żartów o piwie czy kibolach z bejsbolami, przez staroszkolną point'n'clickową mechanikę, po trudniejsze do opisania wrażenie, że różne detale i smaczki oddają sposób myślenia z tego okresu.

Powrotu do jednej z moich ulubionych gier przygodowych nie żałuję ani trochę. Powiem wam też szczerze, że gdybym usłyszał kiedyś o Księciu i Tchórzu 2 (eh, wiem, marzenia dziadersa), to wylądowałby u mnie natychmiast na szczycie listy życzeń. |CDA|

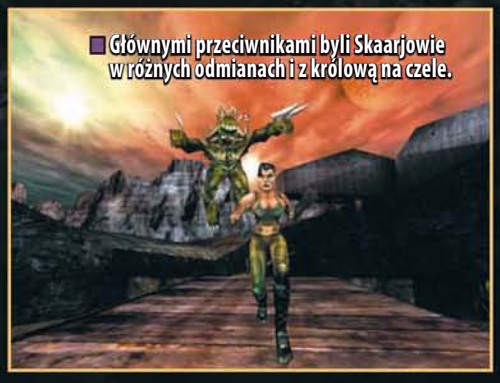
REWOLUCJA SPRZED ĆWIERĆWIECZA

25 LAT Unreal

Był oczarowany: **Krigor**

W maju tego roku mija 25 lat od premiery jednej z najważniejszych produkcji w historii gamingu. I nie jest to przesada: gdyby nie gra Tima Sweeneya i jego studia Epic MegaGames oraz stojąca za nią przełomowa technologia, branżowa rzeczywistość wyglądałaby zapewne zupełnie inaczej.

Efekty świetlne były – jak na tamte czasy – kosmiczne.



Głównymi przeciwnikami byli Skaarjowie w różnych odmianach i z królową na czele.

Unreal to pierwszy tytuł w historii CD-Action, który dostał (zasłużoną!) ocenę 10. Jak pewnie część z was pamięta, w recenzji pióra Gema zachwytów było dużo. Gra w każdej minucie rozgrywki udowadniała, iż domowe pecety zdolne są do renderowania światów, jakich nikt wcześniej nie oglądał. Prawdziwa siła Unreala tkwiła jednak w czymś innym.

Dobry pomysł studenta

Historie wielkich koncernów najczęściej zaczynają się od dobrego pomysłu. Oczywiście ten ostatni nie zawsze wystarcza, by odnieść sukces – tu jednak, krok po kroku, się udało. Tim Sweeney, założyciel Epica i jego obecny prezes, był studentem na Uniwersytecie Marylandu w College Park. W przerwach między zajęciami w kilka miesięcy zmajstrował przygodową grę akcji ZZT – oficjalnie pierwszy tytuł firmy Epic MegaGames(*). Produkcja ukazała się w styczniu 1991 i choć wyglądała biednie, bo oparta była na semigrafice (wykorzystywała do generowania obrazu znaki ASCII), to przyciągała czymś uwagę. Developer pozwolił graczom na modyfikowanie rozgrywki dzięki zaawansowanemu edytorowi z obsługą skryptów, zamieniając odbiorców we współtwórców.

ZZT wydane jako shareware rozeszło się w kilku tysiącach egzemplarzy, co było wówczas niezłym osiągnięciem, i przyniosło fundusze na rozwój, a także lekcję na przyszłość. Zapamiętaną, wdrożoną i rozwiniętą dużo później właśnie w Unrealu. Stworzenia tego ostatniego Epic podjął się na fali popularności FPS-ów, tym samym dając sobie spokój zarówno z platformówkami (na koncie miał m.in. Jazza Jackrabbita), jak i shareware'owym modelem dystrybucji.

> Ludzie wręcz oniemieli, widząc, jak dobrze może wyglądać gra wideo.

Nierealne kroki

Premiera Unreala była zjawiskiem. Ludzie wręcz oniemieli, widząc, jak dobrze może wyglądać gra wideo. Moment wyjścia ze statku więziennego na pierwszą otwartą przestrzeń robił tak kolosalne wrażenie, że cała konkurencja z miejsca stała się po prostu brzydka. Pełne 3D, rewelacyjne oświetlenie, wolumetryczna mgła, ba, nawet odbicia świateł w lustrzanych powierzchniach, czyli coś, za co dziś odpowiada ray tracing – wszystko to sprawiło, że **Unreal wyznaczył nowy standard i odcisnął mocne piętno na rynku gier już w momencie debiutu**. Dość powiedzieć, że George Broussard, jeden z twórców serii Duke Nukem, po tym, jak zobaczył w akcji grę Epic MegaGames, stwierdził, że silnik Quake'a II, na którym powstawała kontynuacja przygód Księcia, jest do niczego – i postanowił się przesiąść właśnie na technologię Unreala.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Official GDC, CC BY 2.0

Tim Sweeney – człowiek, który w zasadzie sam napisał kod Unreala.

Mając w pamięci doświadczenia z ZZT, Sweeney – odpowiedzialny we własnej firmie m.in. za programowanie – przez ostatnie lata przygotowywał silnik w taki sposób, aby tworzenie nowych światów było łatwe, a jego poszczególne moduły dawały się modyfikować stosunkowo prosto. Nie stronił też od błyskawicznych decyzji. W wywiadzie przyznał, że na jednej z prezentacji Intela dotyczącej nowych procesorów Pentium z instrukcjami MMX przedstawiciele „niebieskich" byli pod takim wrażeniem gry, iż udostępnili mu dane dotyczące nadchodzących CPU. Sweeney zapalił się do pracy i przystosował silnik Unreala do nowego standardu... jeszcze zanim w firmie pojawił się pierwszy układ z nowej rodziny. Podobnie sprawa zresztą wyglądała, jeśli chodzi o możliwości związane z wyświetlaniem grafiki. **Unreal ukazał się w przełomowym momencie, gdy świat odchodził od renderowania software'owego**

(*) Na znane dziś choćby z Fortnite'a i własnego sklepu Epic Games przemianowała się dopiero w 1999 roku.

Ten blasterek da się w toku gry rozbudować i tym samym zamienić go w mocną armatę.

na rzecz wyspecjalizowanych kart 3D, wskutek czego Sweeney na przestrzeni lekko ponad trzech lat zmuszony był przepisywać odpowiedni moduł aż siedem razy, zanim sytuacja się ustabilizowała. Ogółem według szacunków napisał on samodzielnie ok. 90% kodu silnika, komponentu sieciowego i narzędzi w ramach pierwszej edycji Unreal Engine'u.

Jak więc widać, firma potrafiła dynamicznie reagować na zmiany, lecz kluczowe dla sukcesu okazało się co innego. Wraz z „bebechami" shootera w Epic MegaGames równolegle powstawały różnorakie edytory, które znacząco ułatwiały m.in. pracę nad poziomami. Początkowo były one używane wewnętrznie, „otoczka" ta szybko jednak stała się dla firmy ważniejsza nawet niż sama gra. Tymczasem ta ostatnia robiła furorę.

Pasmo sukcesów

W momencie premiery Unreal kosztował średnio 50 dolarów, co u nas w 1998 roku przekładało się na niemałą kwotę 170 złotych – po uwzględnieniu inflacji dziś byłoby to ok. 380 złotych. Nie przeszkodziło to jednak Unrealowi wskoczyć – według firmy analitycznej PC DATA – na trzecie miejsce najlepiej sprzedających się tytułów w tygodniu premiery i na pierwsze miejsce tydzień później, kiedy cena dzieła Epic MegaGames spadła do mniej więcej 40 dolarów. Ogółem zaś **w maju 1998 roku Unreal był drugą po StarCrafcie najczęściej kupowaną grą w USA – warto jednak zauważyć, że premiera „epickiego" FPS-a miała miejsce... 22. dnia tego miesiąca**. Do końca 1998 w samych Stanach sprzedano ponad 291 tys. kopii. Milionem egzemplarzy w skali całego świata firma pochwaliła się we wrześniu 1999 roku.

O lepszą wizytówkę Unreal Engine'u nie trzeba było się starać. Zainteresowani technologią Epica walili drzwiami i oknami. Pierwszych klientów firma znalazła jeszcze przed premierą gry – kontrakty z Legend Entertainment i MicroProse zostały podpisane w 1996 roku po zamkniętych prezentacjach silnika. W ślad za tymi dwiema firmami podążyły inne i do 2003 roku ukazało się dobre ćwierć setki produkcji korzystających z tej technologii.

Licencjobiorcy chwalili sobie przede wszystkim otwartość silnika i prostotę, jeśli chodzi o wprowadzanie zmian. Okazało się, że Unreal Engine już na starcie eliminował wiele problemów, jakie trapiły konkurencyjne rozwiązania. Nowość stanowiła na pewno możliwość edycji geometrii poziomów w grze w czasie rzeczywistym – przed Unrealem nie było to osiągalne. Choć tytuł często krytykowano za lagi w zabawie wieloosobowej, jego kod sieciowy tak czy inaczej robił na developerach wrażenie. To Unreal sprawił, że model klient-serwer stał się standardem, produkcja została zaś nieźle przygotowana do multiplayera także pod względem wydajności – nawet strzelanie w tłumie innych graczy nie zarzynało komputerów tak, jak można było się spodziewać(**). **Epic udostępniał też wraz ze swoją technologią język skryptowy UnrealScript, dzięki któremu dało się w bardzo prosty sposób wprowadzać własne modyfikacje.** Zaowocowało to zresztą słynnymi mutatorami rozgrywki zarówno w Unrealu, jak i w jego sieciowym następcy – Tournamencie.

Nowy model biznesowy

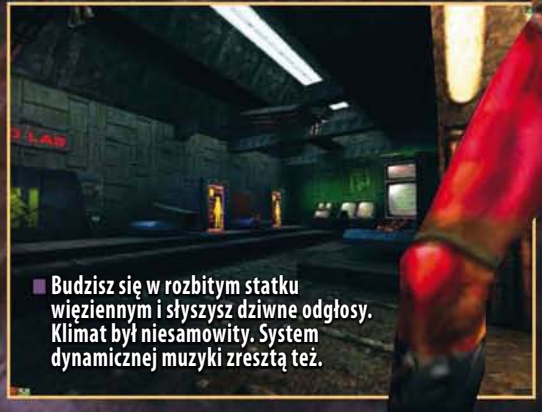
Nowością w branży było też podejście firmy do kontaktów biznesowych. O ile wcześniej wyglądało to na ogół tak, że licencjobiorca dostawał kod źródłowy i do widzenia, o tyle Epic oferował klientom ciągłe wsparcie i pomoc w rozwiązywaniu problemów oraz wprowadzaniu nowych funkcji. W połączeniu z udostępnianymi edytorami i – później – stosunkowo atrakcyjnym dla mniejszych studiów modelem płatności przełożyło się to na fakt, że dziś, po 25 latach od premiery przełomowego shootera, Unreal Engine jest branżowym standardem. Kolejne jego wcielenia znajdziemy w kilkuset grach, pojawia się też w narzędziach użytkowych i w profesjonalnym oprogramowaniu. Działa na pecetach, konsolach paru już generacji i na smartfonach. Do tej pory wydano pięć wersji silnika – i nic nie wskazuje, że na tym się skończy.

Niestety **w całym tym biznesowym triumfie Unreal Engine'u sama gra w ostatniej dekadzie gdzieś się zgubiła**. Niby Epic podejmował jakieś prace, ba, nawet można było brać udział w testach kolejnej sieciowej strzelanki z tego cyklu, koniec końców jednak kontynuacja „nierealnej" serii została najpewniej zepchnięta na dół listy priorytetów. I w sumie nic dziwnego, skoro Fortnite przebił swym sukcesem wszystko, co firma Sweeneya do tej pory pokazała – przynajmniej w dziedzinie gier. |CDA|

NIE TYLKO EPIC

Przyjmujemy, że Unreal to dziecko Epic MegaGames, ale prawda jest taka, że shooter powstał we współpracy z kanadyjskim studiem Digital Extremes. Firmy te były już wcześniej związane wspólnymi interesami: ekipa Sweeneya wydała grę Epic Pinball stworzoną przez partnera. Dochody ze sprzedaży tej produkcji posłużyły zresztą w dużej mierze do sfinansowania prac nad Unrealem.

Uzbrojenie miało różne tryby działania, co urozmaicało zabawę.



Budzisz się w rozbitym statku więziennym i słyszysz dziwne odgłosy. Klimat był niesamowity. System dynamicznej muzyki zresztą też.

(**) Uczciwie trzeba jednak zaznaczyć, że gra i tak była wymagająca sprzętowo – lepszy kod sieciowy i optymalizację grafiki pod kątem zabawy wieloosobowej wprowadzono dopiero przy okazji premiery Unreal Tournamenta pod koniec listopada 1999 roku.

Obudził się z bólem głowy: **Eugeniusz Siekiera**

Dawno, dawno temu, w czasach, gdy nie było kojarzone wyłącznie z Fortnite'em i „tym gorszym Steamem od darmowych gierek", Epic Games dało światu Unreala, arcydzieło, które przemeblowało układ sił w zagrodzie first-person shooterów. A później wydarzyło się coś niedobrego – stery przekazano mniej doświadczonej ekipie.

20 LAT Unreal II THE AWAKENING

Ten gorszy Unreal

Wielu graczy nie miało żadnej styczności z kontrowersyjną kontynuacją, za to wszyscy słyszeli, że okazała się niewypałem. W mojej pamięci nie zasługiwała na zebrane baty, ale że wspomnienia lubią przekłamywać rzeczywistość, na potrzeby tego tekstu zmierzyłem się z Unrealem II: The Awakening raz jeszcze, dwie dekady po premierze, tym razem bez oczekiwań i wielkich nadziei.

Przebudzenie na kacu

W przeciwieństwie do wielu innych klasyków powrót do tego shootera nie był nadzwyczaj udany. Nie ma się co czarować, czas nie obszedł się z nim zbyt łaskawie, bo to, czym brylował w sposób szczególny (oprawa graficzna, do której jeszcze wrócimy), dziś nie robi większego wrażenia. Z pewnością nie jest też lepszy od pamiętnego poprzednika z 1998 roku, choć trudno te gry porównywać, bo to po prostu diametralnie inne produkcje (tak jak Quake II różnił się od Quake'a, a przecież każda z odsłon ma swoich oddanych fanów).

Zapewne nie wszyscy są świadomi, że **„dwójki" nie zmajstrowali twórcy marki**, a studio Legend Entertainment, twórcy Return to Na Pali, jedynego oficjalnego rozszerzenia do „jedynki". W tym samym czasie Epic Games skupiało się na szlifowaniu drugiej generacji swojego niesamowitego silnika. Oczywiście miało też na głowie Unreal Tournamenta 2003, kolejną odsłonę pobocznej serii koncentrującej się dla odmiany na rozgrywkach sieciowych.

> To nie jest kiepska gra. Jest to natomiast słaby Unreal.

Jedną z zalet Unreala była tajemniczość związana z miejscem akcji. Wcielaliśmy się w bohatera z przypadku, anonimowego skazańca ocalałego z katastrofy więziennego statku, który rozbił się na obcej planecie. Chcąc nie chcąc musieliśmy szybko odnaleźć się w nowym środowisku, równie egzotycznym, co niebezpiecznym. „Dwójka" stawia te założenia na głowie: światów jest wiele, a bohater jasno określony – doskonale przeszkolony do stawianych przed nim zadań kosmiczny marine (a w zasadzie ekszołnierz, ale wciąż walczący po dobrej stronie). John Dalton to gość wypluty z generatora podobnych postaci – niełatwo się z nim identyfikować i równie trudno mu kibicować, bo okazuje się boleśnie szablonowy i zwyczajnie nijaki.

Galaktyczne rodeo

Obie odsłony rozgrywają się w tym samym uniwersum, choć wydarzenia z „dwójki" mają miejsce kilkaset lat później, a gier pod względem fabuły nic nie łączy. Występujący w charakterze galaktycznego strażnika Dalton rozbija się po kolejnych planetach i księżycach, gasząc konflikty bądź rozpalając nowe, a spajająca to klamra fabularna orbituje wokół stworzonych przez wymarłą cywilizację artefaktów, które w nieodpowiednich rękach mogłyby zagrozić życiu we wszystkich znanych światach. Sztampa, ale zjadliwa.

Chwali się, że **twórcy postanowili odejść od klasycznej formuły, by trochę poeksperymentować z narracją i stworzyć nieco bardziej filmowe doznanie**, w którym rozgrywkę opakowano w masę przerywników. Dorzucono dialogi i możliwość wybierania odpowiedzi niemal jak w klasycznych erpegach, a także rozległy hub, czyli macierzysty statek Atlantis, gdzie przebywamy pomiędzy misjami. Jest on czymś więcej niż efektowną makietą – to właśnie na jego pokładzie można pogadać z załogą (pierwszym oficerem Aidą, inżynierem Isaakiem oraz pilotem Ne'Banem), przyjrzeć się nowemu wyposażeniu czy odbębnić briefing przed kolejnym zadaniem.

Między misjami można pogadać z załogą i omówić szczegóły kolejnego zadania.

Nasz pilot to Obcy, ale z tych sympatycznych i zabawnych. Niewielu tu takich.

KONKURENCJA NIE SPAŁA

Przygody kosmicznego marine odwiedzającego różne światy kojarzą się jednoznacznie z Halo, które w momencie premiery Unreala II święciło tryumfy, stając się system sellerem pierwszego Xboksa (w Europie gra debiutowała w 2002 roku, a w 2003 przypuściła szturm na pecety). W starciu z przebojem Bungie dzieło Legend Entertainment prezentuje się po prostu biednie. Gra nie oferuje równie rozległych miejscówek i szerokiej puli zróżnicowanych pojazdów, a o sztucznej inteligencji nie warto nawet wspominać, bo na tym polu Unreala II i Halo dzieli prawdziwa przepaść.

Znana z „jedynki" rasa Skaarj pojawia się sporadycznie, tym razem również w opancerzonej wersji.

Spokojnie, zaraz się rozkręci

W stosunku do pierwszego Unreala zmieniło się również tempo rozgrywki. „Dwójka" uwielbia przeciągnięte ekspozycje, chwile, w których absolutnie nic się nie dzieje. Scenarzyści podtrzymują napięcie scenami klasycznej ciszy przed burzą, niestety zbyt często sięgając po tę zgraną sztuczkę. I owszem, jakiś klimat to buduje, gorzej, że sprawdza się w tym przypadku przysłowie „z dużej chmury mały deszcz".

Gdy już dochodzi do walki, mamy do czynienia ze swego rodzaju paradoksem – **starcia potrafią być chaotyczne, a zarazem niezbyt intensywne**. Wynika to przynajmniej z dwóch rzeczy. Pierwszą jest bardziej zróżnicowany, ale niekoniecznie ciekawszy bestiariusz. Niekwestionowana gwiazda „jedynki", przypominająca kultowego Predatora rasa Skaarj, występuje tu z rzadka, a żadna z nowych propozycji nie wydaje się godna glancować jej szpony. Drugi z powodów to nasza mobilność. Bohater ubrany w monstrualny pancerz porusza się w dwóch trybach – emeryta po zawale lub muchy uwięzionej w smole. W każdym jest koszmarnie wolny, co pozbawia grę tak pożądanej w futurystycznym shooterze dynamiki.

Trzeba natomiast pochwalić nieśmiałe próby przemycenia do rozgrywki drobnych urozmaiceń. Klasyczną eksplorację liniowych map i zabawę w jednoosobową armię uzupełniają fragmenty, w których miast przeć do przodu, bronimy jakiegoś strategicznego punktu, rozstawiwszy przed walką wieżyczki strażnicze i pola siłowe. Co więcej, w tych krótkich epizodach często dowodzimy niewielkim oddziałem, wydając mu proste komendy.

Ciężkie brzemię

Niewątpliwym plusem „dwójki" była oprawa graficzna. Czas przeszły nie został tu oczywiście użyty przypadkowo, choć równo **dwie dekady temu kosmiczne pejzaże generowane przez mocarny Unreal Engine 2 robiły niesamowite wrażenie** (i te obłędne skyboksy; trzeba uczciwie przyznać, ta seria zawsze czarowała przepięknymi nieboskłonami). Oczywistą zaletą była również planetarna różnorodność – kolejne globy mogły pochwalić się własnym klimatem, florą i architekturą. Zwiedzaliśmy olbrzymie bazy i przemysłowe kombinaty, futurystyczne instalacje obcych cywilizacji i podziemne kompleksy. Warto jednak zauważyć, że ten tematyczny rozrzut wydaje się bronią obosieczną. Pierwszy Unreal na pewno był w tym temacie spójniejszy, tymczasem kampania w „dwójce" przypomina zlepek przypadkowych misji; odwiedzane planety są może i oryginalne, każda wyróżnia się czymś szczególnym, ale razem nie tworzą zwartej całości.

W kontekście tego, jak różniły się od siebie obie singlowe odsłony, trochę zabawne jest, że The Awakening próbowało nieudolnie powielać pomysły poprzedniczki. Pamiętacie kultową już scenę, gdy w odciętym korytarzu gasły powoli światła, a na końcu atakował Skaarj? Tu mamy niemal identyczny motyw, tylko w windzie. Szkoda, że wszędzie tam, gdzie Legend Entertainment próbowało stworzyć coś autentycznie świeżego, jedynie sporadycznie udawało mu się wybić ponad przeciętność.

To nie była kiepska gra, niestety też nie wybitna ani szczególnie wyjątkowa. Był to natomiast słaby Unreal. Człowiek tak już ma, że najbardziej lubi te piosenki, które zna, dlatego melodia, jaką zaproponowali twórcy, od początku wydawała się okrutnym fałszem. Ostatecznie **dostaliśmy tytuł całkowicie odmienny w singlu, na dodatek zupełnie wykastrowany z multiplayera** (co próbowano naprawić niemal rok później, wydając rozszerzenie eXpanded MultiPlayer, ale mleko już się rozlało), przez co najbardziej miał szansę przypaść do gustu tym graczom, których nie przygniatał bagaż oczekiwań po przełomowej „jedynce". |CDA|

NIE DLA WSZYSTKICH

Nawet gry oparte na wielkich markach mogą pomarzyć o zasięgach pierwowzorów.

Gracz 1/1: **Adzior**

Ilekroć chcę podzielić się radością z grania z kimś spoza tzw. towarzystwa, mam załamkę. Kolejna próba nieudana.

Gry to zbyt ważna część mojego życia, żeby trzymać w niewiedzy bliskich nie aż tak w nie wkręconych. Wystarczy mi mózgowy slalom, który wykonuję, mówiąc o swojej pracy. **Projektowanie gier trudno opisać w skrócie, kiedy podczas świąt słyszę: „A co ty właściwie robisz?".** No to tłumaczę, że Mario musi wiedzieć, jak wysoko skakać. Później opowiadam, pokazuję „jutuby", zapraszam na Wiedźminy, Red Deady i Detroity tego świata, chcąc wyjaśnić, dlaczego klikanie w przyciski sprawia tyle frajdy, rozterek i smutków.

Nadzieja pryska po oddaniu komuś pada. Nawet produkcje z nieskomplikowanym sterowaniem wymagają przyswojenia sporej wiedzy. Samouczki to dla wielu z nas spacerek do pominięcia, dla laików – poważne wyzwanie. Układ kontrolerów, podstawy dotyczące poruszania się i interakcji, już nie mówiąc o bardziej złożonych systemach – gry to jednocześnie najlepsze i najgorsze medium do dzielenia się z innymi. **Niby-proste i bliskie życiu mechanizmy są ubrane w grube warstwy abstrakcji.**

Kiedy szybko pojawia się irytacja wywołana progiem wejścia, sięgam po ostatnią działającą kombinację: spokojnie, pokaż, ja to zrobię, a ty podziwiaj.

W tle przebiega medialna dyskusja, że gry zjadają finansowo resztę rozrywki. Branżowi eksperci prężą firany, że oto osiągnęliśmy mainstream i trafiliśmy pod strzechy. Że entuzjastów są miliardy, wszyscy grają na wszystkim, sky is the limit. Tyle że kasa to jedno, a widownia drugie. Bawiące pół świata mobilki bardziej zastępują ludziom codzienne rozwiązywanie krzyżówki, niż wprowadzają nowy wymiar interaktywnej zabawy i narracji.

Tymczasem Sony otwiera szampana po sprzedaży pięciu milionów Ragnaröków, a Nintendo świętuje dziesięć baniek ostatnich Pokémonów. Seria GTA to jeden z behemotów dzięki łącznej sprzedaży niemal czterystu milionów kopii. Z drugiej strony tabelki „Titanic" wyciągnął tyle biletów w oknie premierowym, a twórcy „Forresta Gumpa" pokazali go tak dużej grupie ludzi, że możemy mówić o dziesięciokrotnie lepszym wyniku w porównaniu do tego, co osiągnął Game Freak ze swoim najnowszym dziełem. Pewnie, dziesiątki i czasem setki milionów graczy robią wrażenie, ale nie zmienia to faktu, iż gry ledwo ocierają się o zasięgi reszty dzieł kultury popularnej.

Wielu nie poznało magii Gothica przez toporne sterowanie.

> Gry to jednocześnie najlepsze i najgorsze medium do dzielenia się z innymi.

Ewolucji nie ułatwia fakt, że **grom przez samą ich naturę trudno zdobywać popularność**. Obrazy i dźwięki odbieramy od momentu przyjścia na świat. Zrozumienie mowy i pisma zajmuje trochę czasu, ale przyswoić je mogą już dwuletnie brzdące. Ponadto każdego dnia, chcąc nie chcąc, używamy tych umiejętności do życia. Rozwijamy je samoczynnie, widząc reklamy, czytając pasty i memy, słysząc aktualne hity w trakcie zakupów w galerii. Grami trzeba zainteresować się dla nich samych. Nie mamy z nimi do czynienia mimochodem ani przy okazji. Rzadko pojawiają się na lekcjach, w codziennym biegu. Właściwie są zupełnie do życia niepotrzebne.

Nie do końca zatem ma sens twierdzenie, że gry to medium najdoskonalsze, łączące zalety wszystkich innych. Przekonał się o tym Ian Bogost, który w „How to Do Things with Videogames" wspomniał o stworzonej przez siebie grze na użytek szkolenia pracowników restauracji. Miała ona formę interaktywnego narzędzia dla konkretnej grupy ludzi. Tymczasem lokalna społeczność domagała się dostępu, bo przecież skoro to gra, na pewno można dobrze się w niej bawić. Tyle że w tym przypadku dzieło Bogosta stanowiło tylko nośnik, chociaż każdy odruchowo kojarzył je z konkretnymi wrażeniami.

Bogost wspomina zresztą, że aby gry były faktycznie masowo popularne, trzeba pozbyć się tych wszystkich skojarzeń. „Gracz" miałby określać garstkę zapaleńców podobnie jak kiedyś „internauta", dziś już zupełnie martwy. Film z biegiem lat stał się pustym naczyniem: wywołuje łzy u widzów na sali, przedstawia ruch na ulicy w monitoringu albo zachęca do zjedzenia obiadu w pociągu. Żebyśmy mogli zaprosić dowolną osobę, nawet seniora, i zapoznać ją z ulubionym hitem, mówiąc po prostu „Weź, zobacz" – jak w przypadku zdjęć z wakacji czy artykułu w CD-Action – gry muszą przejść te same zmiany. Obecnie ścigają się z innymi formami sztuki i zabawy jak Achilles z żółwiem. Jeszcze długa droga, zanim wskoczą konkurentkom na skorupę i ubiją goomby. |CDA|

WOJNA I POKÓJ

Ośmiobitowe boje wspomina: **Bartłomiej Kluska**

Byliśmy wyjątkowi. Byliśmy głupi. Bo czy użytkownicy telewizorów poświęcają czas na obrażanie tych, którzy zasiadają przed modelem innej marki? Posiadacze pralek? Magnetofonów? A może to obiekty naszej adoracji były po prostu o wiele ważniejsze niż jakieś tam sprzęty RTV czy AGD?

Świat komputerów i konsol, odkąd tylko urządzenia te trafiły w ręce młodych ludzi, pełen był wojowników, którzy za punkt honoru wzięli sobie, by udowodnić wszystkim wokół, że ich zabawka jest pod każdym względem lepsza od zabawek innych producentów. Co więcej: że gorsi są także ich właściciele.

W 1991 roku dziennikarz magazynu Bajtek, Klaudiusz Dybowski (skądinąd jeden z najbardziej znanych w Polsce commodore'owców), w artykule zatytułowanym „Western w polskim stylu" porównał uczestników tych zmagań do dzikich plemion – Zet-iksów (żyjących w zgodzie z ludem Ti-meks), Athariów i Commo-dhorów – które najpierw przepędziły obce szczepy (Em-es-iks, Ak-orn, Spec-thra-vid-heo), a później zajęły się walkami między sobą. **Podłożem konfliktu nie były jednak terytoria czy złoto, lecz totem. Ściślej: wyryty na nim napis, logo producenta komputera.**

Przy czym przynależność do danego plemienia była często kwestią przypadku. Zostałem atarowcem, bo mój z natury ostrożny tata nalegał, by kupić komputer nie na bazarze, lecz z rachunkiem, gwarancją i serwisem, a te warunki w drugiej połowie lat 80. spełniało tylko Atari. Kolega z bloku obok dostał ZX Spectrum, ponieważ było nieco tańsze. Innemu wujek przywiózł z Berlina Commodore'a 64. Zmarnowaliśmy dużo czasu, by udowodnić sobie, że to właśnie nasz totem jest najlepszy.

Nie tylko my. Konflikt toczył się na korytarzach coweekendowych giełd komputerowych, w trakcie szkolnych przerw i na demoscenowych parties, na których zazwyczaj bawili się użytkownicy sprzętu tylko jednej marki. **Walczyliśmy głównie na słowa, ale zdarzały się i rękoczyny, gdy ktoś z widocznym na odzieży logotypem niewłaściwej firmy nieopatrznie wszedł na terytorium wroga.** Wojna ta była również pożywką dla ówczesnych magazynów growych – zwłaszcza dla Top Secretu – publikujących wierszyki i grafiki obrażające urządzenia rywali oraz ich użytkowników („atarowca wal z gumowca"). Przy czym bolączkę stanowił brak literatury i innych źródeł wiedzy informatycznej – skąd mieliśmy wiedzieć, który komputer jest naprawdę lepszy? Do tego taka „maszyna" kosztowała równowartość wielomiesięcznych zarobków i niemal nikt nie mógł sobie pozwolić, by mieć dwie różne. Tym bardziej trzeba było walczyć o szacunek należny „swojemu" modelowi, a gdy przyszła wreszcie pora upgrade'u – znaleźć kolejny obiekt adoracji, najlepiej z tym samym logo na obudowie.

> Świat komputerów i konsol od zawsze pełen był bojowników o honor tej czy innej platformy.

W tej kwestii najłatwiej mieli fani Commodore'a 64, dla których oczywistym wyborem była Amiga. Atari ST – szesnastobitowy następca ośmiobitowego Atari XL/XE – nie cieszyło się aż taką popularnością i nie miało tylu fajnych gier. Użytkownicy ZX Spectrum, zmieniając komputer, nie mogli kontynuować przygody z totemem Sinclaira. Ostatecznie wszystkich i tak pogodził pecet. Ale w połowie lat 90. i pecetowcom przybył potężny wróg – konsolowcy, posiadacze Sony PlayStation i Segi Saturn.

Oczywiście nasza rywalizacja nie była wyjątkowa. W latach 80. przez Wielką Brytanię przetoczyła się wojna pomiędzy plemionami spectrumowców i commodore'owców. W egzotycznej Japonii zażarte boje toczyły nieznane nam wtedy szczepy wyznawców Nintendo i Segi. Tam jednak fani mieli wsparcie u producentów i marketingowców, którzy rywalizowali między sobą równie zaciekle, jak użytkownicy. Nie zawsze na argumenty, częściej na hasła i slogany. Dla działów reklamy tak emocjonalnie związani z produktem i marką użytkownicy musieli być zresztą prawdziwym skarbem.

Dziś dawne spory wygasły, a posiwiali fani ośmio- i szesnastobitowych „maszyn" spotykają się na rozmaitych imprezach retro, gdzie zgodnie zasiadają przy komputerach i barowych stolikach. Mam w szafie Atari, C64 i Spectrum oraz kolekcję emulatorów. Po naszych wojnach zostały żenujące wierszyki w Top Secrecie i głupie teksty w scenowych diskmagach. Niestety w miejsce starych wciąż pojawiają się nowe konflikty, przyciągając kolejnych bojowników. Ci mają już oczywiście do dyspozycji inne, internetowe, środki wyrazu, ale ten sam cel: by wszystkim wokół pokazać, że ich totem związany z cyfrową rozrywką – PlayStation, Xbox, PC Master Race, Apple... – jest absolutnie najlepszy, ci zaś, którzy dokonali innych wyborów, są głupi i błądzą. No cóż. Skoro nawet my zmądrzeliśmy, może i wspomniani wojownicy zmądrzeją. |CDA|

Gdzie mi się na interfejs?

Szuka paska życia: **Łukasz Morawski**

Jest rok 2008, Kendra mówi coś w stylu: „Nie ruszaj się – synchronizuję wszystkie RIG-i ze statkiem. Świeże zdrówko dla każdego", a na plecach kontrolowanego przeze mnie bohatera zostaje naładowany tajemniczy niebieski panel. Już wtedy czuję, że czeka mnie przygoda, z jaką wcześniej nie miałem do czynienia. Tak zaczyna się Dead Space.

I choć nie jest to tekst poświęcony grze studia Visceral Games, to jednak dzieło Amerykanów stanowi dla niego dogodny punkt wyjścia. W końcu **na przykładzie Dead Space'a najłatwiej omówić sposób działania interfejsu diegetycznego**. Swoją drogą, bardzo kłopotliwego interfejsu, którego twórcy gier starają się unikać jak ognia. Przede wszystkim taka forma UI (user interf+ace) nie pasuje do każdej produkcji i w wielu przypadkach stanowiłaby raczej utrapienie dla użytkowników niż fajne rozwiązanie. Żeby zrozumieć dlaczego, najpierw trzeba w ogóle wiedzieć...

...czym jest interfejs diegetyczny

Główną funkcją interfejsu diegetycznego jest zapewnienie graczom jak największej immersji – możliwości wsiąknięcia w świat przedstawiony, bez sztucznych elementów, które nagminnie przypominałyby im, że mają do czynienia z grą wideo. Określenie „diegetyczny" (wywodzące się ze starogreckiego διήγησις [diḗgēsis], czyli „opowiadanie", „narracja") można zastępować słowem „narracyjny", co ułatwia zrozumienie całego pojęcia.

W produkcjach z tego typu interfejsem nie mamy do czynienia z klasycznym HUD-em wyświetlającym stan posiadanej amunicji czy pasek zdrowia protagonisty. W diegetycznym UI każdy element rozgrywki jest wykonany w taki sposób, aby bohater zdawał sobie sprawę z jego istnienia. W skrócie: **interfejs diegetyczny musi być wpisany zarówno w przestrzeń gry, jak i jej opowieść**.

> Interfejs diegetyczny ma zapewnić graczom jak największą immersję.

Wzór do naśladowania

W tym momencie na scenę wchodzi Dead Space (który dopiero co doczekał się recenzowanego w tym numerze pełnoprawnego remake'u). Bohater rozpoczyna przygodę w zaawansowanym technologicznie kombinezonie, za pomocą którego może wyświetlać przed sobą elementy interfejsu. W ten sposób przejrzymy mapę, sprawdzimy cele misji, a także posiadany ekwipunek. Clarke patrzy dokładnie na to samo, co my, nawet na chwilę nie wychodząc ze swojej roli ani nie przerywając rozgrywki. Wiąże się to oczywiście z pewnymi zagrożeniami, ponieważ jest wtedy narażony na ataki nekromorfów.

Twórcy podczas opracowywania interfejsu diegetycznego wzięli również pod uwagę stan zdrowia bohatera oraz ilość posiadanej przez niego amunicji. Zapomnijcie o klasycznym pasku życia umieszczonym w którymś z rogów ekranu – w dziele studia Visceral Games **żywotność protagonisty oceniamy na podstawie podłużnego panelu znajdującego się na jego plecach**. Z kolei informacja o tym, ile ma dostępnej amunicji, wyświetla się na holograficznych elementach zlokalizowanych tuż przy broni. W grze nawet sprawdzanie ścieżki prowadzącej do celu czy panel wyboru broni są częścią

narracji, gdyż za wszystkie te elementy odpowiada kombinezon Isaaca.

Można, ale nie trzeba

Takich dzieł jak Dead Space powstało niewiele, gdyż interfejsy diegetyczne są bardzo niewdzięczne do przygotowania. Żeby w ogóle móc zdecydować się na takie rozwiązanie, należy osadzić fabułę gry w odpowiednich realiach lub wybrać konkretny gatunek. Z survival horrorem Visceral Games było o tyle łatwo, że mieliśmy do czynienia z science fiction, gdzie narracyjne elementy UI dało się bez problemu wytłumaczyć zaawansowanymi technologiami.

Pod tym względem jeszcze **łatwiej mają gry z widokiem pierwszoosobowym, jak Crysis lub Cyberpunk 2077**. W tej pierwszej na początku zabawy na ekranie pojawia się krótka animacja kalibracji HUD-u, dzięki któremu bohater widzi m.in. informacje o stanie zdrowia. Niby wygląda to jak klasyczny interfejs, lecz jest to przykład umiejętnie zaimplementowanego diegetycznego UI. Podobnie zrobił CD Projekt Red, uzasadniając istnienie interfejsu implantami wbudowanymi w ciało V, z cybernetycznym okiem na czele. W tym przypadku rozwiązania diegetyczne stanowiły jednak wyłącznie dodatek, ponieważ twórcy i tak zdecydowali się na tradycyjny ekran ekwipunku czy wyboru misji.

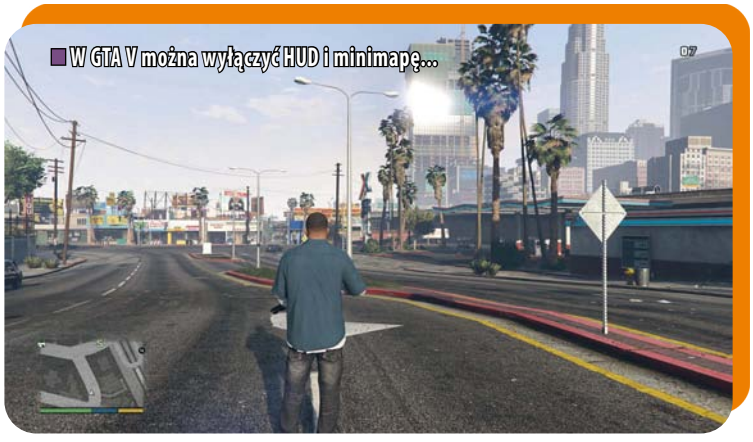
Postawienie na pełną diegetyzację rozgrywki pewnie byłoby w Cyberpunku 2077 możliwe, choć nie jestem do końca przekonany, czy chcieliby tego gracze. Mówimy bowiem o dużej grze z otwartym światem, w której użytkownicy mają ogromną swobodę w kreowaniu swojej postaci poprzez odblokowywanie nowych zdolności z drzewka rozwoju, dostosowywanie broni do swoich potrzeb i dobieranie odpowiedniego wyposażenia. Twórcom o wiele wygodniej (i szybciej) jest stworzyć normalne tabelki, niż np. kombinować z umieszczeniem w grze specjalnych terminali, które pozwoliłyby na sprawdzenie parametrów naszych spluw. Można by coś takiego zrobić, ale w efekcie zaburzałoby to tempo rozgrywki, niepotrzebnie zabierając nam czas.

Fallout 4 to przykład gry, która w ciekawy sposób łączy interfejs diegetyczny z niediegetycznym.

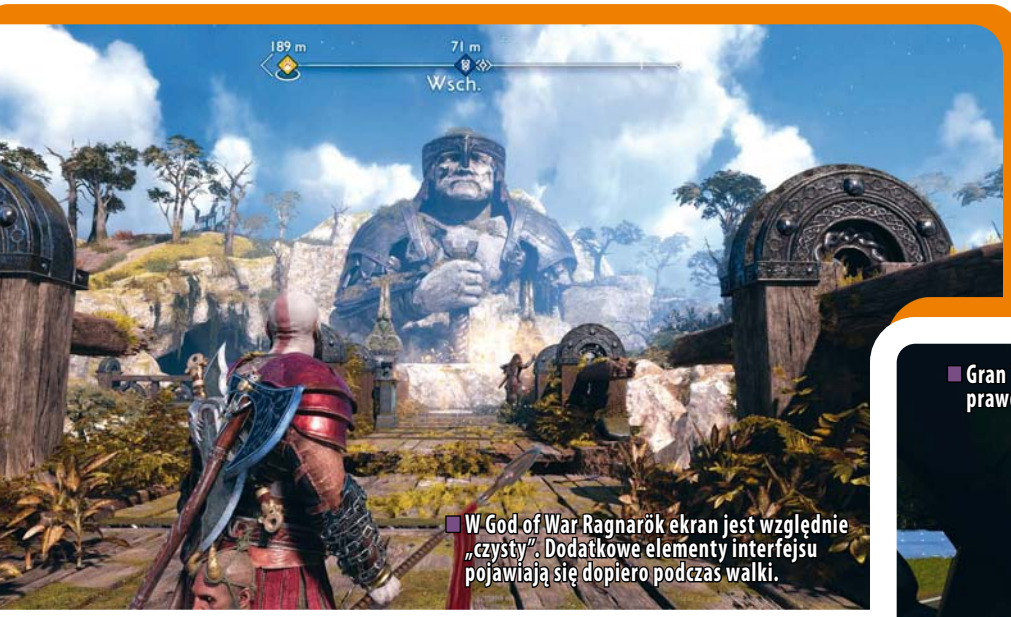
Nie tylko science fiction

Od razu przypomina mi się, jak część graczy narzekała na niezwykle wolne animacje postaci w Red Dead Redemption II, gdzie Arthur Morgan w bardzo naturalny sposób podnosił przedmioty z ziemi lub czekał chwilę, aż wezwany koń do niego przybiegnie. Rockstar spokojnie mógł pójść krok dalej i całkowicie zrezygnować z interfejsu niediegetycznego, dając bohaterowi do ręki mapę oraz zmuszając go do sprawdzania amunicji poprzez kontrolę bębenka w rewolwerze. Nie zrobił tego jednak, bo – jak możemy założyć – gra stałaby się zbyt ślamazarna i nieczytelna. Takie zabiegi mają szansę zadziałać w survivalach, a nie w wysokobudżetowej produkcji skierowanej do jak najszerszego grona odbiorców. Gracze mimo wszystko lubią ułatwienia i liczne znaczniki na mapach, czego najlepszym dowodem jest niesłabnąca popularność serii Assassin's Creed.

Jak wspomniałem, twórcy tytułów zaliczanych do science fiction mają o tyle łatwiej, że ich bohaterowie posiadają specjalne kombinezony z gadżetami zdolnymi do wyświetlania HUD-u. Na równie proste rozwiązanie z kolei nie mogą liczyć studia odpowiedzialne za gry w klimatach fantasy lub historycznych. Oczywiście zdarzały się wyjątki, jednakże autorzy takich dzieł musieli całkowicie zmienić swoje podejście do procesu produkcji – **w przypadku Hellblade: Senua's Sacrifice można wręcz odnieść wrażenie, że to gra była tworzona pod interfejs, a nie na odwrót**. Stanowi on integralną część rozgrywki i bez niego narracja oraz gameplay nie miałyby racji bytu. Żeby uzyskać taki efekt, zespół Ninja Theory musiał zrezygnować z dużego otwartego świata, ograniczając się do znacznie mniejszych lokacji i liniowo prowadzonej fabuły.


W GTA V można wyłączyć HUD i minimapę...

...ale zaliczanie misji fabularnych w taki sposób to katorga.



W God of War Ragnarök ekran jest względnie „czysty". Dodatkowe elementy interfejsu pojawiają się dopiero podczas walki.

Gran Turismo 7 bez linii pomocniczych i radaru to gra dla prawdziwy hardkorów.

W Hellblade przejmujemy kontrolę nad celtycką wojowniczką borykającą się z chorobą psychiczną, która w znacznym stopniu zaburza jej podstawowe zmysły. Senua widzi różne rzeczy, a te odpowiadają elementom interfejsu. Przypięte do jej paska lusterko poprzez odbicia światła daje znać graczowi, kiedy można wyprowadzić mocniejszy atak – skutkuje to pojawieniem się w powietrzu run. Nie są one przeznaczone wyłącznie dla gracza, tylko stanowią integralny element wyobraźni chorej bohaterki. Twórcy nie ograniczyli się do aspektów wizualnych, lecz zastosowali ponadto diegetyczne dźwięki pod postacią wewnętrznych głosów w głowie protagonistki. One również odgrywają ogromną rolę w rozgrywce, np. ostrzegając przed atakami, i wpływają na to, jak Senua postrzega świat.

Różne oblicza interfejsów

Choć w Hellblade takie podejście zadziałało, to – jak się wydaje – większość gier po prostu musi mieć elementy interfejsu wykraczające poza narrację, bo w przeciwnym razie takie produkcje byłyby niegrywalne albo bardzo irytujące. Dlatego też najczęściej spotykamy interfejsy niediegetyczne, które oczywiście też przybierają różne formy. Czasami są aż nadto przesycone informacjami i zaśmiecają niepotrzebnie ekran, innym razem ograniczają się do delikatnych akcentów lub znikają z wyświetlacza, kiedy ich nie potrzebujemy. To dzięki nim rozgrywka jest płynna, a gracz może stale kontrolować sytuację, bo wie, jak szybko jedzie samochodem lub dokąd musi iść, żeby zaliczyć misję.

Większość gier musi mieć elementy UI wykraczające poza narrację.

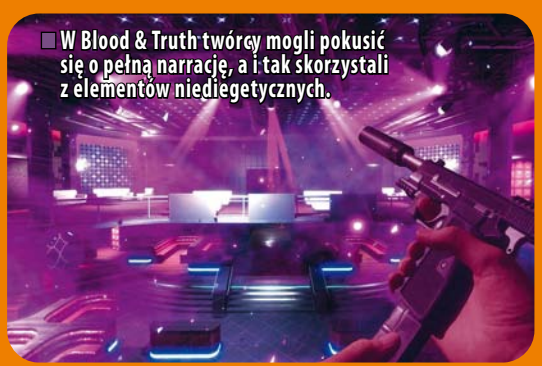
Innym pomysłem jest łączenie narracyjnych rozwiązań z klasycznymi UI, co jednocześnie zwiększa immersję i zachowuje przejrzystość rozgrywki, tak jak ma to miejsce w Cyberpunku 2077. Fallout 4 także operuje wieloma wskaźnikami wykraczającymi poza narrację, ale kontrolowana przez nas postać może też korzystać z Pip-Boya, komputera osobistego, za pomocą którego m.in. poprawi swoje statystyki. W starusieńkim Ghost 'n Goblins na ekranie mogliśmy zobaczyć liczbę zdobytych punktów lub pozostałe życia, jednakże sir Arthur nie miał paska zdrowia – gdy otrzymywał obrażenia, po prostu spadała z niego zbroja i zostawał w samych gatkach. To samo zresztą dotyczyło Mario – trafiony przez przeciwnika powracał do swojej mniejszej wersji.

Ciekawie prezentują się też **metarozwiązania interfejsowe, jak czerwone smugi pojawiające się na ekranie np. po postrzale przez wroga**. Dzięki temu użytkownik razem z bohaterem może poczuć, że otrzymał obrażenia, co znacząco pogłębia immersję – a przy tym jest świetnym sposobem informowania o kondycji naszej postaci.

Przejrzystość rozgrywki przede wszystkim

Interfejsy diegetyczne mogą podnosić wartość dzieł, ale dla własnego dobra nie powinniśmy oczekiwać od twórców ich implementacji w każdej produkcji. Żeby taka forma UI miała rację bytu, potrzebne są do tego odpowiednie warunki – narracyjne elementy interfejsu muszą mieć uzasadnienie w świecie gry i nie powinny być wrzucane do niej na siłę, żeby spełnić czyjeś artystyczne zapędy kosztem czytelności rozgrywki. W Dead Space to zadziałało, ponieważ podbijało stawkę – survival horrory wydają się stworzone do takich mechanizmów. Tutaj nawet przejrzenie ekwipunku wiązało się z ryzykiem, bo w tym momencie mógł rozszarpać nas nekromorf.

W większości przypadków najlepiej sprawdza się jednak mieszanka rozwiązań narracyjnych z klasycznymi, jak np. zrobiono to w GTA V. W produkcji Rockstara bohaterowie razem z graczem korzystali ze swoich smartfonów. Wyobrażacie sobie natomiast samodzielne ustalanie trasy na mapie i brak znaczników w grze z otwartym światem? No właśnie... |CDA|


W Blood & Truth twórcy mogli pokusić się o pełną narrację, a i tak skorzystali z elementów niediegetycznych.

A CO Z VR-EM?

Mogłoby się wydawać, że największe możliwości w kwestii przygotowania interfejsu diegetycznego mają producenci gier tworzonych z myślą o goglach rzeczywistości wirtualnej. Nawet tutaj jednak konieczna jest implementacja jakichś form nienarracyjnych wskaźników. Z jednej strony w Blood & Truth o pustym magazynku dowiemy się dopiero wtedy, gdy broń przestanie wypluwać z siebie pociski. Z drugiej twórcy zdecydowali się na skokowe przemieszczanie się postaci po wskazaniu przez gracza konkretnego miejsca – żeby ten system działał, konieczne było umieszczenie odpowiednich znaczników.

Piękno ograniczeń

Pod księżycowym niebem: **Wokulski**

Z reguły wizja ulepszonej grafiki w starych grach przemawia do nas. To wręcz marzenie wielu: zobaczyć ukochanego klasyka „dostosowanego do współczesnych standardów".

Śledzimy więc z zainteresowaniem remaki i remastery. Ekscytujemy się dodawanymi przez fanów dynamicznymi cieniami, refleksami w szybach, efektem okluzji... ale nie raz i nie dwa zdarza się, że po chwili bieganiny w takim świecie ogarnia nas uczucie pustki. Mod trafia do kosza, shadery gniją w folderze, remaster – w bibliotece gier. Zastanawiamy się, o co chodzi. **Co takiego mają w sobie te stare produkcje, czego często nie znajdziemy we współczesnej wizji „dobrej grafiki"?**

Być może znacie to uczucie. A ja chyba mam pomysł, jak je wyjaśnić. Cofnijmy się do 2021 roku.

„Defective Edition"

O tym, co zrobił Rockstar, wydając tzw. Definitive Edition, wszyscy dobrze wiemy. Niedoświadczeni podwykonawcy przenieśli trzy gry z serii GTA na Unreal Engine, zostawili tonę bugów, dodali fajerwerki wizualne i uznali ze zleceniodawcą, że ten gniot nadaje się do wypuszczenia w świat. Niedoróbki techniczne omawiali lepsi ode mnie. Skupmy się więc na kierunku artystycznym i jednej z odsłon – San Andreas. Ów „remaster" nie jest godnym reprezentantem tego trendu w gamingu. Porównywać go na przykład z Uncharted: Kolekcją Nathana Drake'a to wręcz zbrodnia. Ale nadaje się jako przykład, ponieważ jak soczewka wyolbrzymia to, co może z taką „odnową biologiczną" pójść nie tak. Powiedziałbym, że to wzór kiczu odświeżania gier – wręcz taki „hiperremaster".

A dlaczego? Zarówno część graczy, jak i producenci widzieli w grafice pierwowzoru coś do poprawy. Ten błąd popełnia także wielu modderów czy twórców shaderów do rozmaitych staroci. Nie są to ciągoty bezpodstawne. Za czasów poprzednich generacji nie brakowało przecież na rynku dzieł aspirujących do fotorealizmu już od momentu zarysowania się pierwszych concept artów. Rzeczone tytuły nie tylko wyciskały maksimum z danego im sprzętu, ale też często pozostawiały odpowiedzialne za nie zespoły z pewnym niedosytem – jak chociażby The Last of Us, upiększane po premierze aż dwa razy. Takie przypadki skłaniają więc do marzenia o poprawianiu wyglądu innych staroci – z tym że niektóre z nich to produkcje tworzone z odmiennymi założeniami.

Piękno ograniczeń

Kapitalnym przykładem jest mgła spowijająca wyspy stanu San Andreas. Wydawałoby się, że to wada i dowód na przestarzałość grafiki. Wiele osób marzyło od lat, aby ją rozwiać i ujrzeć rozległy teren jak na dłoni... I doczekało się – poza modami – w wersji Definitive Edition. Po krótkiej radości okazało się jednak, że coś jest nie tak. Mapa stała się mała, wręcz klaustrofobiczna. Mount Chiliad nie wyglądało już jak wielka góra, lecz jakiś kopiec kreta wystający nad kanciaste wzgórza. A miasta? Szkoda pisać... Małe, zbite, karykaturalne.

Wyszło na jaw, że rzeczone ograniczenie funkcjonowało na różne sposoby. W połączeniu z krętymi drogami oraz nieprzekraczalnymi rzekami **mgła naprawdę przekonywała nas o rozległości mapy**. (Wielu twierdziło, że San Andreas wydaje im się większe od GTA V, co jest technicznie niemożliwe). Służyła również jako niezwykle skuteczny „separator atmosfery". Zmieniała kolory zależnie od okolicy. Wzmacniała aurę tajemniczości, zwłaszcza w lesie. W San Fierro zaś robiła za słynne mleko rozlewające się nad San Francisco podczas poranków.

Takich projektowych decyzji dyktowanych przez ograniczenia techniczne jest w San Andreas od groma. Wisienkę na torcie stanowi dla mnie... księżyc. Zamiast realistycznej kuli mamy doskonale widoczną na niedużych telewizorach z 2004 roku olbrzymią teksturę. A my jedziemy i patrzymy, jak ów gigantyczny satelita nad nami wisi. W takim momencie można się poczuć wręcz... nieziemsko.

Pomimo inspiracji prawdziwymi regionami to nie jest już próba realistycznego ich oddania. **To rodzaj sztuki abstrakcyjnej, interpretacji rzeczywistości, która staje się wartością sama w sobie.** Unikatowa mieszanka ograniczeń, decyzji projektowych oraz profesjonalizmu artystów, programistów itd. Pocztówka z 2004.

> Może chęć zobaczenia starych produkcji w nowej odsłonie to tylko ułuda?

Dajmy się wciągnąć

San Andreas to tylko jeden z dziesiątków przykładów takiego podejścia. Powszechnie uwielbiane są oprawy graficzne wczesnych trójwymiarowych Zeld, Resident Evili, Final Fantasy. I co prawda dobrze podbić je sobie do HD, ale może poza tym wcale nie warto ich tykać? Może ta chęć zobaczenia starych produkcji w nowej odsłonie to tylko ułuda, coś na kształt marzenia, którego lepiej nie ziścić? |CDA|

TRAGEDIA SEGI SATURN

Płacze za niezlokalizowaną japońszczyzną: **SztywnyPatyk**

Był taki niepojęty czas, kiedy Segę stawiano na jednej półce z Nintendo, a Sony traktowano jak niepewną konkurencję. Szkoda, że pierwsza ze wspomnianych firm zaprzepaściła szansę i jej wypuszczoną w decydującym dla branży okresie konsolę kojarzymy głównie z pasmem porażek.

Po zapaści rynku gier w 1983 roku Nintendo swoim Famicomem (tudzież jego amerykańską wersją, NES-em) pokazało, że ogrywanie tytułów w domowym zaciszu ma sens. Z uwagi na brak godnych rywali nazwa firmy stała się synonimem konsoli i poza Atari mało kto odważył się spróbować sił w tym segmencie, a co dopiero odebrać twórcom Mario palmę pierwszeństwa. Jak się okazało, największe parcie na pokonanie jednego japońskiego giganta miał ostatecznie inny japoński gigant – Sega.

W 1988 roku, po sukcesie konsoli Master System (choć skromnym w porównaniu z NES-em), korporacja przypuściła szturm 16-bitowym Mega Drive'em(*). Mimo wyprzedania pierwszej partii w ciągu dwóch dni od premiery sprzęt radził sobie w Japonii... cóż, tak sobie, tocząc trudną walkę ze SNES-em i PC Engine'em firmy NEC. Za to w Stanach „maszynka" – przechrzczona na Genesis – sprzedawała się dobrze, do czego przyczyniła się zarąbistość wydanych na nią trzech pierwszych części Sonica oraz marketing, którego przepych i agresja stanowiły kwintesencję kapitalizmu przełomu lat 80. i 90. Centrala Segi była jednak głodna cyferek i nie miała nic przeciwko rozpoczęciu prac nad nową, 32-bitową konsolą. Oddział w USA wręcz przeciwnie – chciał rozwijać tę obecną, przynoszącą firmie pieniądze i upragniony poklask.

Klęska urodzaju

Prace nad nowym sprzętem Segi rozpoczęto w 1992 roku, co skazało go na trudny test, jakim była ostatnia dekada XX wieku. Nowe rynki dopiero poznające kapitalizm, wchodzący do mainstreamu internet, promocja bycia „cool", popularyzacja grafiki trójwymiarowej, która ostatecznie zamordowała wiele serii 2D... Ba, w tamtym czasie nikt nie miał pojęcia, czy polygony nie okażą się przejściową modą, zatem **Saturn stał jedną nogą w prymitywnych trzech wymiarach, drugą po kolano – w dwóch**. Kombinowano też z tym, jakiego nośnika konsola ma używać, bo choć standard stanowiły kartridże, coraz popularniejsze robiły się obiecujące płyty kompaktowe. Przed Saturnem był więc Jupiter – urządzenie o z grubsza tych samych parametrach, tylko wspierające stary sposób zapisu. Projekt porzucono, acz otwór na kartridż zachowano jako dodatkowe miejsce na nośniki pamięci (domyślnie Saturn zapisywał sejwy „u siebie").

Tom Kalinske, ówczesny prezes Sega of America, bał się, że premiera urządzenia będzie tragiczna w skutkach dla Mega Drive'a, który nadal sprzedawał się w USA jak ciepłe bułeczki. Nękany myślami, iż nieudany Saturn podkopałby nie dość, że siebie, to jeszcze poprzednika, ostatecznie poszedł na kompromis i sam zaczął poszukiwania ewentualnego partnera do współtworzenia konsoli. W ich trakcie spodobał mu się chipset produkowany przez Silicon Graphics, które tworzyło dla Hollywood komponenty zaprojektowa-

Zdjęcie: Wikimedia Commons / 32X, CC BY-SA 3.0

32X – przystawka, która miała przedłużyć życie Mega Drive'owi, jednocześnie stanowiąc przedsmak przyszłości. Udało jej się to... połowicznie.

(*) W Polsce pojawił się sześć lat po premierze, dopiero po uchwaleniu w naszym kraju ustawy o prawie autorskim. Konsola poradziła sobie u nas średnio, bo... na bazarach od dawna można było kupić jej podróbki.

Nintendo PlayStation. Brzmi jak rzecz wyrwana z alternatywnej rzeczywistości, ale nie, to najprawdziwszy prototyp. Pad był w zasadzie identyczny ze SNES-owym.

Kultowe Link: The Faces of Evil, które jest tak samo dobre, jak było w 1993. (Interpretujcie to zdanie, jak chcecie).

ne do obróbki efektów specjalnych. Ostatecznie darował sobie dalsze pertraktacje po konsultacji z japońskim oddziałem Segi – chipset był zbyt duży, za drogi i w ogóle be. Gdy przedstawiciel Silicon Graphics nie wiedział, do kogo dalej się zwrócić, Kalinske polecił mu... „pewną firmę w Seattle na literę N". Nazwa powstałej w efekcie konsoli też zaczynała się na N – Nintendo 64.

Sorry, Sony

Na domiar złego do gry wszedł trzeci zawodnik – Sony, które miało przewagę w postaci dogłębnej znajomości krążków CD. Firma prowadziła nawet rozmowy z Nintendo dotyczące stworzenia przystawki do SNES-a zdolnej odpalać płyty CD oraz konsoli obsługującej i cedeki, i kartridże. Projekt, nazwany... „Play Station"(**), wylądował jednak w koszu po tym, jak niedoszły partner nie zgodził się na to, aby Sony miało pełne prawa do wytwarzanych przez siebie płyt. Nintendo bez słowa uciekło do Philipsa, innego producenta cedeków, by po klęsce – nie zgadniecie – Segi Mega-CD uznać, że taki dodatek to barachło. Jednocześnie z powodu umowy nie mogło wypiąć się i na Philipsa, zatem pozwoliło mu wykorzystać swoje postacie w niesławnych grach Link: The Faces of Evil oraz Zelda: The Wand of Gamelon na Philips CD-i.

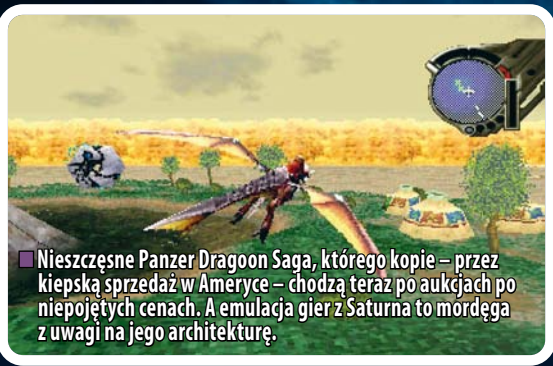
Co śmieszniejsze, nim podjęło decyzję o samodzielnym stworzeniu konsoli, Sony chciało jeszcze raz spróbować nawiązać z kimś współpracę. Trafiło na – znowu nie zgadniecie – Segę. Kalinske był podekscytowany, jednak członkowie japońskiego oddziału ponownie odradzili mu kooperację z powodu wątpliwości technologicznych – **mieli stwierdzić, że Sony... nie ma zielonego pojęcia o tworzeniu sprzętu**. Ostatecznie Sega dogadała się z Hitachi, którego dwa główne procesory okazały się największą zarówno siłą, jak i słabością „maszynki".

Wyścig z rozwiązanymi sznurówkami

Saturn wylądował na japońskich półkach niecałe dwa tygodnie przed PlayStation, 22 listopada 1994 roku. Premierę w Ameryce zaplanowano na wrzesień 1995 – tamtejszy oddział wolał najpierw skupić się na sprzedaży 32X, przystawki, która podbijała do 32 bitów moc wciąż hitowego Mega Drive'a. Niestety Sega przyspieszyła premierę tego modułu (błąd ten powtórzy przy Saturnie), więc twórcy dostali za mało czasu, by przygotować tytuły korzystające z jego potęgi. Dodatkowe bity natomiast nie robiły wrażenia na graczach, których interesował już trójwymiar.

> Saturn był rozdarty między trójwymiarem a grafiką 2D, między Japonią a Ameryką.

Japońskiej centrali nie w smak było jednak wypuszczenie Saturna w USA w listopadzie, bo we wrześniu premierę miało mieć tam PlayStation – zażądali więc wcześniejszego debiutu. Na pierwszych w historii targach E3 w maju 1995 Kalinske przedstawił zgromadzonym specyfikację techniczną konsoli, ogłosił wysoką jak na tamte czasy cenę 399 dolarów, pochwalił się dołączeniem do premierowego zestawu hitowego Virtua Fightera oraz... poinformował, iż już teraz można kupić w USA egzemplarz sprzętu. Tak. Dzisiaj!



Nieszczęsne Panzer Dragoon Saga, którego kopie – przez kiepską sprzedaż w Ameryce – chodzą teraz po aukcjach po niepojętych cenach. A emulacja gier z Saturna to mordęga z uwagi na jego architekturę.

Niespodzianka? Kiepsko przyjęta, bo po pierwsze Sega zdążyła rozesłać Saturna tylko do wybranych sklepów, na co sieci, których nie poinformowano o premierze, odpowiedziały odmową sprzedaży produktów firmy. Po drugie w pierwszym rzucie konsol było mało, a gier

(**) Ciekawostka: w obecnym „PlayStation" nie ma przerwy między słowami, bo nazwa „Play Station" to własność prawna Nintendo. Podobnie było z Segą Saturn – nie dało rady zarejestrować samego drugiego wyrazu, bo prawa do tej nazwy (planety!) miała firma tworząca zabawki oparte na serii rakiet „Saturn".

GRY SATURNA

Nights into Dreams

1996, SONIC TEAM

Nieszczęsna dla Sonica X-treme produkcja była tak dobra, że pracy nad nią Sonic Teamowi zazdrościł... Shigeru Miyamoto – można ją więc nazywać najlepszą grą Nintendo, której nie zrobiło Nintendo. Jako tytułowy Nights pomagamy parze nastolatków w powstrzymaniu nikczemnego Wizemana przed zniszczeniem Nightopii, świata, gdzie mają miejsce wszystkie sny. Naprawdę dobre i barwne połączenie zabawy domowej z tą automatową, które – chwalmy porty! – nie przepadło wraz z Saturnem. W 2012 gra trafiła bowiem w usprawnionej wersji na Steama.

Panzer Dragoon Saga

1998, TEAM ANDROMEDA

Wbrew pozorom to nie celowniczek, a erpeg ze smokiem (też latamy i strzelamy w przestworzach, po prostu walka przyjęła formę turowej), który miał stanąć w szranki z Final Fantasy. Cóż, gra okazała się najlepiej ocenianą w historii konsoli, ale jakim kosztem: projekt powstawał przez cały okres saturnowego kryzysu Segi, a nieustannie kłócący się zespół przypłacił produkcję straszliwym crunchem, wskutek którego, według reżysera Yukio Futatsugiego, zginęło dwóch developerów. W dodatku erpeg nigdy nie doczekał się wydania na inne platformy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Yves Tennevin, CC BY-SA 3.0

W lipcu 2022 Yuji Naka nazwał ludzi szerzących opowieści o jego wściekłej reakcji na wykorzystanie silnika Nights into Dreams kłamcami. Parę miesięcy później został aresztowany za wykorzystanie poufnych danych.

– jeszcze mniej. **Tytuły dostępne na start w USA i Europie, choć bez wątpienia niezłe, nie imponowały tak, jak zestaw PlayStation**, obejmujący m.in. Raymana, pierwszego Ace Combata, Ridge Racera, Zero Divide i Wipeouta. Sega zaś uparcie trzymała się arcade'owego rodowodu, nie oferując zbyt wiele dzieł, które zapewniały „domową" magię. W dodatku były to

Źródło: youtube.com / Saturn Memories

Graj, dziecko, na Saturnie, bo inaczej przyjdzie Segata Sanshiro i cię przerzuci przez ramię.

rzeczy popularne głównie w Japonii, a ta kochała się w automatach – to z nich wzięto Daytonę USA czy Virtua Fightera. Korporacja zleciła nawet

> Sega trzymała się uparcie automatowego rodowodu.

studiom znanym z automatówek stworzenie gier domowych (tak powstał Panzer Dragoon), ale przyspieszona majowa premiera Saturna przeszkodziła im, pisząc łagodnie, w spokojnej produkcji tytułów zaplanowanych na jesień.

Be Sonic! Be atomic!

Sporo osób doszukuje się powodu klęski Saturna w anulowaniu Sonica X-treme, pierwszej trójwymiarowej gry z niebieskim jeżem. Skoro zapierniczający z ponaddźwiękową prędkością Sonic, stojąc w kontrze do ostrożnego Mario, tak spopularyzował Mega Drive'a, to kto wie, jaki byłby los kolejnej konsoli Segi, gdyby gra wyszła zgodnie z planem w święta 1996 roku. Konkurowałaby wtedy z Super Mario 64 i pierwszym Crashem, a świat mógłby wyglądać zupełnie inaczej.

Mieliśmy przemierzać trójwymiarowe poziomy, które ukazano z efektem rybiego oka. To, co dla Sonica było sufitem, nagle mogło stać się podłogą – bohater zawsze pozostawał na środku, a plansze obracały się wokół niego, dostosowując się do jego ruchu. Walki z bossami (w tym z Shadowem!) polegałyby zaś na starciach w czymś na kształt zamkniętych aren. Produkcja wyróżniała się tym, że chodziła... na dwóch silnikach: jeden parał się sekwencjami platformowymi, drugi – samymi bossami, dlatego ci byli już nie sprite'ami, a bryłami. Projekt okazał się ambitny. Zbyt ambitny dla niedoświadczonego zespołu, który został sam z dziedzictwem Sonica po tym, jak po zrobieniu trzech pierwszych części większość japońskiej załogi wróciła do ojczyzny, by tworzyć Nights into Dreams. Do tego ekipa musiała się użerać z architekturą Saturna czy uciążliwymi szefami.

Koszmar senny

Po dwóch latach produkcji, w marcu 1996, twórców odwiedzili włodarze japońskiej Segi. Pech chciał, że silnik napędzający platformówkową część Sonica X-treme był po przenosinach z peceta na konsolę w tak żałosnym stanie, iż jeden z przełożonych podobno wybiegł wściekły z pomieszczenia (niektórzy podają, że nawet z budynku). Engine dźwigający walki z bossami takich problemów nie miał, zatem podjęto decyzję o przeniesieniu na niego całości – przy premierze zaplanowanej na święta 1996 wydawało się to niewykonalne, bo i sama gra była niegotowa. Producent Mike Wallis chciał pożyczyć kod źródłowy Nights into Dreams, by jakoś przyspieszyć prace, na co podobno nie chciał się zgodzić... sam Yuji Naka, jeden z ojców Sonica, grożąc wręcz odejściem z firmy. Po latach to dementował, twierdząc, iż X-treme programowano w języku C, a Nights into Dreams w asemblerze – i to w taki sposób, że recykling narzędzi byłby po prostu niemożliwy.

Crunch doprowadził szefa ekipy zajmującej się bossami do atypowego zapalenia płuc, a lider zespołu od platformówki dostał od lekarza diagnozę, według której miałby pożyć jeszcze pół roku, jeśli nie ograniczyłby harówki. Wallis uznał, że bez nich zespół nie zdąży na premierę, zatem na dwa miesiące przed deadline'em zdecydował o skasowaniu projektu. W akcie desperacji w listopadzie do sklepów wysłano port Sonica 3D Blast, który z prawdziwym trójwymiarem nie miał nic wspólnego (grę tworzono z myślą o Mega Drivie, choć na wszelki wypadek przygotowywano też wersję na Saturna). Jedynym prawilnym jeżem w 3D na Saturnie jest więc do dziś interaktywne muzeum w Sonicu Jamie z 1997, kompilacji trzech pierwszych części. Dopiero Sonic Adventure na Dreamcasta wprowadził serię w trójwymiar.

Po kosztach do kosza

Japonia, z myślą o której tworzono konsolę, pokochała Saturna – był tam wspierany aż do 2000 roku, przebijając pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy Nintendo 64 o prawie 200 tys. sztuk. Sprzęt w Kraju Kwitnącej Wiśni reklamował niejaki Segata Sanshiro(***) (w tej roli Hiroshi Fujioka, kultowy Kamen Rider), fenomenalna parodia Sugaty Sanshiro, mistrza sztuk walki z debiutu Akiry Kurosawy „Saga o dżudo". „Segata Sanshiro" nie bez przyczyny brzmiało podobnie do hasła „Sega Satān, shiro!"; oznaczającego zarówno „Graj na Sedze Saturn!", jak i „Sega Saturn, biały"

Niby 3D Blast, a 2D Niewypał.

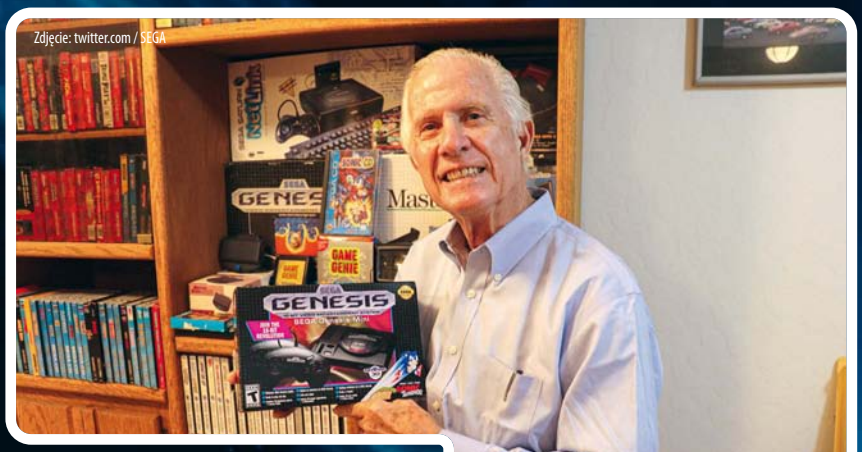
Walka z bossem, snajperem Fangiem, który potem pojawi się w bijatyce Sonic the Fighters. Jeż pozostał sprite'em, ale strzelec to już pełnoprawny model 3D.

Źródło: youtube.com / Tails of Saturn

Źródło: youtube.com / Tails of Saturn

Prototyp X-treme z okresu, gdy twórcy zgubnie inspirowali się Nights into Dreams.

(***) Postać ta doczekała się w 2020 roku, na 60. rocznicę założenia Segi, serii reklam ze swoim synem, Segą Shiro (granym przez... syna Hiroshiego Fujioki), gdzie mierzyła się z niejakim Segą Hatan Shiro. Imię i nazwisko tego ostatniego oznaczają... „bankructwo Segi".



Tom Kalinske, były prezes Sega of America, pozujący po latach z reedycją Genesisa (Mega Drive'a) – konsoli, której tak bronił.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Diego Torres Silvestre, CC BY 2.0

Egzemplarz Genesisa z przystawką, która zamienia Sonic the Hedgehog 3 w Sonic 3 and Knuckles. Po włożeniu „dwójki" w adapter można było w niej grać niedostępnym dotąd Knucklesem.

w odniesieniu do białego modelu, który zastąpił w Japonii pierwotny szary.

W Stanach natomiast korporacja krwawiła pieniędzmi przez niedobór tytułów, wysoką cenę i zniechęcające reklamy – ludzie woleli nawet wrócić do 16-bitowego Mega Drive'a... ale Sega, skupiona na 32-bitowym Saturnie, nie pomyślała o dostarczeniu na rynek dodatkowych egzemplarzy poprzednika. Przepychanki oddziałów oraz sprzedaż sprzętu w USA doprowadziły do tego, że wymęczony Kalinske we wrześniu 1996 opuścił firmę. Na jego miejsce przyszedł z Sony Bernie Stolar, który wcześniej wsławił się

64-bitowy Mario zachwycał swobodą, Crash – grafiką. Gdyby Sonic X-treme wyszedł w 1996, nie miałby łatwo.

choćby wypracowaniem dobrych stosunków z EA, zapewnieniem pierwszemu PlayStation półrocznej wyłączności na Mortal Kombat 3 i rozbudową katalogu gier konsoli o Crasha, Ridge Racera, Oddworlda czy Spyro. Kandydat do ratunku idealny: miał łeb na karku, znał się na grach i przy tym nie owijał w bawełnę.

Był jeden problem: Stolar uważał Saturna za pomyłkę. Tuż po zatrudnieniu od razu powiedział szefostwu, że **„trzeba zabić Saturna (...) i zacząć tworzyć nową technologię"**, po czym przeprowadził gruntowną restrukturyzację, na skutek której 300-osobowy zachodni oddział zmniejszył się do 90 pracowników. Nie pasowały mu też agresywny marketing czy lokalizacja gier, w szczególności erpegów, które bardziej przemawiały do japońskich odbiorców. Miało być grzeczniej, przystępniej.

Kraj odchodzącej wiśni

Drastyczne środki na niewiele się zdały: sukces siódmego Final Fantasy na PS1 pokazał, że „japońskie" i „RPG" to czasem zyskowne połączenie, a przez brak oficjalnej dystrybucji gier ze Wschodu Amerykanów ominęło wiele znakomitych gier. Do tego o ile w starciu z samym Plejakiem konsola stwarzała wrażenie godnego przeciwnika, o tyle po premierze Nintendo 64 wizerunek firmy był już zbyt słaby, aby dalej uważano ją za godnego rywala dla Sony – w 1996 Sega trzymała w garści 38% rynku amerykańskiego, w sierpniu roku później ledwie 12%... światowego. Europejski oddział też oberwał przez nieszczęsne przyspieszenie premiery, w Polsce z kolei sprzęt przepadł w gąszczu spóźnionych Mega Drive'ów, PlayStationów oraz ich podróbek.

Skala popełnionych błędów była zbyt duża, by próbować dalej. Stolar przyznał na E3 1997, że Saturn „nie jest przyszłością firmy"; w tym samym roku spółka kazała inżynierom zacząć prace nad modelem, który przerodził się potem w Dreamcasta. I choć to on przypieczętował los Segi, już przy Saturnie widoczne były problemy, jakie ostatecznie doprowadziły do wycofania się firmy z rynku producentów konsol: kłótnie między oddziałami, różnice kulturowe obu głównych rynków, desperacka pogoń za innowacyjnością, nierozwiązane problemy techniczne. Mam całkowitą pewność, że **gdyby nie Saturn, firma nadal brałaby udział w tym wyścigu**. Jednocześnie piąta generacja konsol byłaby bez niego niemożebnie nudna. |CDA|

GRY SATURNA

Virtua Fighter

1994, SEGA AM2

Stworzona przez Yu Suzukiego – ojca Shenmue, który w 1995 skrytykował publicznie Saturna za problematyczne dla developerów procesory – seria bijatyk, nomen omen, biła swego czasu rekordy popularności w świecie japońskich automatów. Nie dziwota – nie było wtedy innej mordoklepki o takiej grafice i realizmie ruchów wziętych z faktycznych sztuk walki. Komu nie pasowała brutalność Mortala czy krzykliwość Street Fightera, ten mógł zagrać w prawie-że-symulację. Gałka, trzy przyciski (uderzenie, kopnięcie, blok) i tyle. Walcz!

Seria Shining

1995-1998 SONIC! SOFTWARE PLANNING, CAMELOT SOFTWARE PLANNING

– Stolar, możemy Final Fantasy? – Amerykaninie, mamy Final Fantasy na Sedze. **No dobra, musiałom dopiec Berniemu za ten niedobór japońszczyzny. Seria Shining to w zasadzie mieszanina przeróżnych erpegów – Wizardry, Fire Emblem, Zeldy, Mother, Shin Megami Tensei oraz Finala – która skacze od turówek, przez strategie, aż po action RPG. Na Saturna trafiły odsłony Wisdom, The Holy Ark i „trójka" w trzech częściach nazwanych „Scenario". Dwa ostatnie Scenariusze nie wyszły poza Japonię, a szkoda, bo gdyby seria dostała szansę z prawdziwego zdarzenia, stawiano by ją zapewne obok sławniejszych rywali.**

Radiant Silvergun

1998, TREASURE

Shoot 'em up to nisza sama w sobie, ale nawet w czasie największej popularności tytułów tego typu przeżyły one okres stagnacji, gdy uwaga japońskich graczy skupiła się na bijatykach. Po premierze Radiant Silvergun ludzie przypomnieli sobie o potędze strzelanek na automatach, drzwiami i oknami waląc do salonów. Krytycy byli zgodni co do tego, że dzieło nie tyle ożywiło, ile wręcz zredefiniowało gatunek. Później szy port na Saturna doczekał się nawet większych pochwał z uwagi na wyciśnięcie ostatnich soków z bebechów konsoli. Ciekawych zapraszam do sprawdzenia portu na Switcha.

Medytacja nad

Koń pod tyłkiem, góry na horyzoncie, karabin w dłoni. Nie ma się dokąd spieszyć.

Spieszy się powoli: **Paweł Kicman**

Slow gaming? Nie, to nie jest odwrotność speedrunningu. To też nie styl gry twojego kumpla, który od trzech miesięcy próbuje przejść pięciogodzinną kampanię w Call of Duty. To coś ździebko bardziej skomplikowanego.

Każda grająca osoba siada przed ekranem z nieco innym zamiarem i odmiennymi oczekiwaniami. Jedne szukają rywalizacji, inne casualowej przyjemności, a są i takie, które chcą odkryć wszystkie znajdźki na drodze do platyny. Czasem jednak zdarza się, szczególnie przy ograniczonym czasie na zabawę, że wolimy po prostu przefrunąć przez całość, przeklikując dialogi, pomijając cutscenki i zbywając zadania poboczne. Samemu zdarza mi się właśnie w taki sposób podchodzić do niektórych produkcji. Ba, są tytuły zaprojektowane z myślą o tym stylu grania. W takim Doomie Eternal wręcz płyniemy przez kolejne poziomy, a fabuła dla wielu to kwestia trzeciorzędna. Chociaż na chętnych czekają dodatkowe wyzwania, standardowa partyjka nadaje się idealnie na sesję typu sprint.

Mimo że segment gier AAA raczej nieczęsto powiela taki schemat, rzadko też popada w drugą skrajność. **Duże gry mają trafiać do wszystkich albo przynajmniej do wielu, stąd szuka się w nich odpowiedniego balansu.** Tempo powinno być na tyle szybkie, żeby odbiorcy się nie znudzili i posmakowali akcji, ale na tyle wolne, żeby mogli poznać pieczołowicie przygotowane historie, mechanizmy rozgrywki czy poziomy. Oczywiście są od tej reguły wyjątki. **Produkcje, w których „powolność" nie jest potknięciem w designie, ale ważnym elementem rozgrywki bądź przestrzeni między nią.** Zapraszam was do świata slow gamingu.

Powoli nie znaczy powolnie

Samo pojęcie „slow gaming" nie jest twardo ugruntowanym terminem. Najczęściej dotyczy pewnej filozofii rozgrywki. Niespiesznej, opartej na kontemplacji, skupieniu i doświadczaniu. Artur Ganszyniec na łamach portalu Game Developer opublikował nawet krótki manifest „powolnych gier". Nie pierwszy i nie ostatni, ale nieźle podsumowujący to, o co w tym wszystkim chodzi. Życzy sobie w nim, żeby gry traktowały go jako dorosłego, który potrafi samodzielnie myśleć i odczuwać. Chce, aby takie produkcje były doświadczeniem i skłaniały do refleksji, a nie tylko stanowiły prostą rozrywkę i testowały refleks. Oczekuje też możliwości przechodzenia ich we własnym tempie (pełny manifest znajdziecie tutaj: **bit.ly/manifestslowgames**).

Sądzę, że Artur raczej nie wymaga, żeby każda gra tak wyglądała. Właściwie to stawiam konia z rzędem na to, że żaden zwolennik czy zwolenniczka slow gamingu nie popada w takie ekstremum. Jednak w dobie dużych produkcji tworzonych dla szerokiego grona odbiorców, kiedy gameplay nie zawsze zachęca do złapania oddechu lub nawet tego nie umożliwia, potrzeba „powolnego grania" może pozostać niezaspokojona.

No dobrze. Ktoś powie, że gier pasujących do manifestu Ganszyńca mamy setki, jeśli nie tysiące. I wiele z nich jest bardzo dobrych. Cały gatunek „symulatorów chodzenia", z Journey na czele, przecież idealnie wpisuje się w założenia slow gamingu. Mówimy tutaj jednak o segmencie indie. Gdybym skupił się właśnie na nim, tekst sprowadzałby się raczej do nudnej wyliczanki. Ja natomiast **mam ochotę na wyzwanie i chciałbym rozliczyć z powolności tylko wysokobudżetowe produkcje**. Wbrew pozorom wśród gier z tej kategorii znajdziemy kilka świetnych przykładów. Często też, choć nie zawsze w sposób zamierzony, produkcje AAA zostawiają otwartą furtkę dla tych, którzy chcą nieco zwolnić. Od razu uprzedzę, że nie zamierzam trzymać się kurczowo założeń Ganszyńca czy treści innych manifestów, choć niewątpliwe będą one dla mnie pewnym drogowskazem.

Niespiesznie jak samuraj

Do napisania tego tekstu skłoniło mnie Ghost of Tsushima. To jeden z tych nielicznych przykładów dużej gry, której projekt w swoich fundamentach zakłada niespieszne tempo i miejsce na złapanie oddechu. Już sama tematyka sprzyja takiemu podejściu. **Stoicka wizja samuraja odnajdującego jedność z naturą, medytującego i podchodzącego z dystansem i chłodem do konfliktów** to przecież doskonałe tło dla slow gamingu. Poetyka dzieł Akiry Kurosawy, istotnej inspiracji dla gry studia Sucker Punch, wręcz wymaga budowania takiego klimatu. Ghost of Tsushima osiąga to dwojako.

Część głównych mechanizmów rozgrywki jest zaprojektowana tak, żeby celowo spowolnić grającą osobę. Stąd nie możemy przewinąć cutscenek i dialogów, kolejne misje wymagają niekiedy długich podróży, a obok dynamicznej walki dostajemy pełne napięcia pojedynki. Cierpliwości wymaga też skradanie się, które, choć niezbyt samurajskie, odgrywa istotną rolę w grze. Do tego mamy wprost nastawione na skupienie i medytację aktywności poboczne takie jak układanie haiku.

Jednak tym, co chyba najmocniej nadaje całości otoczkę niespieszności i uważności, jest eksploracja. Rozsiane wszędzie znajdźki i miejsca zachęcają do tego, aby wałęsać się po świecie. Wskazówki środowiskowe, takie jak widoczny z daleka dym, sprawiają, że zamiast ślęczeć nad mapą, czasem wolimy po prostu się przejść czy przejechać konno. Szczególnie że zamiast jaskrawych strzałek czy kompasów do celu prowadzi nas wiatr. Do tego niektóre questy wymagają znalezienia pewnych miejsc na podstawie malowideł czy detali takich jak konkretny gatunek drzew, dając graczom i graczkom więcej sprawczości w eksploracji. Choć chętni mogą wybrać prowadzenie ich za rączkę, samodzielne odkrywanie świata jest na tyle interesujące, że warto przynajmniej spróbować takiego podejścia.

Flegmatyczny jak kowboj

Jednak nie tylko Jin Sakai nie żyje pod dyktando zegarka. Arthur Morgan, bohater Red Dead Redemption 2, jest nawet bardziej flegmatyczny niż samuraj z Cuszimy. Nietrudno znaleźć w internecie narzekania, jakoby RDR2 było grą zbyt ślamazarną. Bo przecież Morgan po obozie się snuje, a nie biega, misje ciągną się jak mordoklejki, a w trakcie animacji podnoszenia przedmiotów można przejść przynajmniej pół Fallouta 4. Przesadzam? No jasne, że tak. Z tym że do tak wyolbrzymionych proporcji urasta powolne tempo gry w oczach osób przyzwyczajonych do typowej szybkości innych wysokobudżetowych produkcji.

Rockstar Games celowo wbudowało takie hamulce w podstawy rozgrywki. Chodzi o osiągnięcie konkretnego nastroju. Podobnie jak inspiracje Kurosawą w przygodach Jina Sakaia, w serii Red Dead wybrzmiewają echa klasyków

> Gry wideo dostarczają wielu bodźców, którymi możemy się delektować.

kontrolerem

PREMIERA? KIEDY GRA BĘDZIE GOTOWA!

Filozofia slow gamingu nie ogranicza się do grania. Innym dość istotnym założeniem pojawiających się w internecie manifestów jest skupienie na „powolnym" procesie developerskim – ochrzcijmy go mianem „slow developmentu". Nie chodzi oczywiście o przedłużanie tworzenia gry w nieskończoność (khe... Star Citizen... khe).To raczej odpowiedź na wszechobecny crunch, zbyt niskie płace, chaos organizacyjny i pogoń za szybkim zyskiem. Tego typu filozofia zakłada również, że gry mogą być autentycznym, szczerym produktem zrodzonym z przeżyć zespołu, a nie tylko efektem trendów z tabelki w Excelu. W powolnym developmencie ważne jest, aby ludzie mieli przestrzeń do tworzenia jak najlepszego dzieła.

Samuraj samotnie stojący w deszczu. Taki klimat sprzyja kontemplacji.

Sam, musisz zwolnić, bo klienci skarżą się na zniszczone paczki!

westernu. Filmy Sergio Leone czy powieści pokroju „Na południe od Brazos" Larry'ego McMurtry'ego roztaczają przed nami wizję spalonego słońcem Dzikiego Zachodu. Miejsca, w którym droga jest ważniejsza od celu, a męskość liczy się w sekundach spędzonych na patrzeniu sobie w oczy z dłońmi na rewolwerach. Tak wygląda wizja, jaką przez kilka dekad maglowała popkultura, stąd nic dziwnego, że jej założenia odbiły się też na projekcie Red Dead Redemption 2.

Inspiracja klasykami z drugiej połowy XX wieku to niejedyna paralela między produkcjami Rockstara i Sucker Punch. Obok nich, oraz ograniczeń niepozwalających pędzić na złamanie karku, twórcy obu gier zadbali też o to, żeby świat zachęcał do odkrywania jego sekretów. **W Red Dead Redemption 2 wielką przyjemność może sprawiać po prostu jeżdżenie na koniu bez wyraźnego celu i konfrontowanie się z tym, co znajdziemy po drodze.** Iluzja żywego świata podtrzymywana jest nie tylko przez inteligentnie umieszczone skrypty, ale też przez dobrze napisane dialogi i postacie. Do rangi wielkiej przygody może urosnąć przypadkowe spotkanie pośrodku lasu, nawet jeśli nie kończy się strzelaniną. Trzeba tylko pozwolić sobie na zboczenie ze ścieżki.

„Slow gaming" to rozgrywka niespieszna, oparta na kontemplacji, skupieniu i doświadczaniu.

Wolniej, bo się potkniesz

Istnieją jednak produkcje, które narzucają powolność nie tempem animacji, lecz swoją trudnością. W Kingdom Come: Deliverance nie jesteśmy przecież szczególnie zmuszani do niespieszności. Jeśli chcemy, możemy złapać miecz i siekać aż miło. No, tylko że wcale nie miło. Taki styl gry po prostu utrudnia rozgrywkę. System walki wymaga czasu, żeby się go nauczyć, a w trakcie machania orężem trzeba się odpowiednio skupić. Jakby tego było mało, przeklikiwanie dialogów i podejmowanie pochopnych decyzji może zrujnować naszą reputację, która też wpływa na przebieg przygody. Warto również eksplorować i chwytać się każdego możliwego zadania, żeby móc nabyć nowy ekwipunek i porządną strawę. Elementy survivalu, czyli dbanie o sytość i sen, mogą się wydawać antytezą slow gamingu, ale nie w Kingdom Come. Zamiast ciągłego poczucia zagrożenia produkcja czeskiego studia organicznie wplata w swoje mechanizmy troskę o nasz dobrostan. Lepsze od latania po nocy od questa do questa jest zrobienie sobie przerwy na odpoczynek. W zastępstwie panicznego spożywania mikstur leczniczych po prostu spokojnie gotujemy sobie obiad. Pomaga to w znalezieniu ciszy nie tylko naszemu bohaterowi, lecz także nam.

Do tej ślimaczej paczki nie mógłbym nie dopisać Death Stranding. Wizja Hideo Kojimy realizuje sporo założeń slow gamingu. Sam Bridges spędza więc ogrom czasu, po prostu chodząc przez zdradliwe tereny Stanów (już nie tak bardzo) Zjednoczonych. Nastawienie na wędrówkę i dostarczanie paczek w rytm melancholijnej melodii Low Roar wprost zaprasza do złapania oddechu i skupienia się na chwili. Właśnie ta ścieżka dźwiękowa pozwala przekształcić z pozoru nudną czynność w coś niezwykłego. Pokazuje to, że **choć muzyka i udźwiękowienie nie są grywalnym elementem produkcji, mają ogromny wpływ na odbiór tego, co widać na ekranie**. Oczywiście nie brakuje też w Death Stranding akcji i typowego dla Kojimy patosu, ale to wręcz pomaga w docenieniu poetyckiej monotonii wpadania do rzeki z trzema skrzyniami na plecach.

Trening uważności

Wspomniane skupienie się na chwili wydaje mi się istotą slow gamingu. Odniosę to do nieco szerszego kontekstu. W ostatnich latach w psychologii triumfy święci podejście mindfulness. Zakłada ono koncentrację na teraźniejszości i bodźcach z nią związanych. To swego rodzaju podejście medytacyjne, które ma pomóc połączyć się ze swoim ciałem, zredukować lęk i ograniczyć zarówno zamartwianie się o przyszłość, jak i rozpamiętywanie przeszłości. Prostym ćwiczeniem uważności jest choćby skupienie się na własnym oddechu. Inny sposób to wielozmysłowa celebracja prostych czynności takich jak picie herbaty. Koncentrowanie się na

W pewnym wieku ostre imprezy zostawiają trwałe ślady, warto trochę przyhamować.

jej temperaturze, zapachu i smaku, fakturze naczynia(*). To podejście można z powodzeniem przenieść na gry.

Elektroniczna rozrywka dostarcza wielu bodźców, którymi możemy się delektować, oczywiście jeśli nie są zbyt agresywne i liczne. W trakcie zwiedzania Cuszimy czy wędrówki przez Dziki Zachód w Red Dead Redemption możemy zatrzymać się i docenić dany moment. Wejdźmy więc, nawet w innych grach, gdzie jest to możliwe, na wysoki szczyt. Usiądźmy naszą postacią i skupmy się na widokach. Poczujmy pod rękami kształt i materiał, z którego wykonano kontroler. Wsłuchajmy się w dźwięki otoczenia. Bo kto mówił, że medytować można tylko w kuckach przy kadzidle?

Jednym z kluczy do skupienia się na wielozmysłowych doznaniach płynących z rozgrywki jest immersja. **Im bardziej zanurzymy się w świecie, im lepsza okaże się jego iluzja, tym łatwiej nam będzie poddać się refleksji i skupić na tym, co się dzieje na ekranie.** Responsywność świata, jego wygląd i budowa na pewno wielce potrafią na poczucie immersji wpłynąć. Jednak nawet mała gra z prostą grafiką, ale za to z inteligentnym projektem i dobrym scenariuszem potrafi nas wessać wprost w swój kod. Przecież takie Disco Elysium zmusza do koncentracji na ścianach tekstów. Antyklimatyczne? W żadnym wypadku. Dzięki intrygującej, wielowarstwowej historii i brawurowo napisanym postaciom wpadamy w grę jak śliwka w kompot – czy raczej jak detektyw du Bois w zachowania autodestrukcyjne. (PS Tak, wiem, Disco Elysium to nie gra AAA, ale za to idealny przykład!).

Twórca Star Citizena chyba zbyt dosłownie zaadaptował filozofię slow developmentu.

Czas wcisnąć hamulec

Choć wymieniłem kilka przykładów, tak naprawdę nie mam zamiaru nikomu mówić, jakie gry są slow, a jakie nie. Nie zamierzam też mądrzyć się na temat tego, jak je robić ani co dokładnie znaczy slow gaming. Dla każdego doświadczenie tej powolności będzie miało odmienny charakter. Każdy znajdzie je gdzie indziej, bo przecież poza światem wirtualnym też inne rzeczy skłaniają nas do wyhamowania.

W mojej opinii **niemal każda gra może dać nam „powolną" rozgrywkę**. Wystarczy, żeby miała w sobie momenty, przy których warto się zatrzymać. Dla mnie esencja slow gamingu tkwi nie tylko w pierwszoplanowym gameplayu i skrzętnie opracowanej mechanice, ale też pomiędzy nimi. Nie w tym rzecz, żeby snuć się bez celu, kontemplując długie animacje zbierania grzybów, ale żeby znaleźć chwile oddechu pośród przewidzianej przez twórców rozgrywki. Z tym że owe momenty spokoju muszą w jakiś sposób nas nagradzać. Samo patrzenie na ładny widoczek może stanowić taką nagrodę, jasne (szczególnie kiedy skupimy się też na innych bodźcach, patrz: trzy akapity wcześniej). Jednak ważny będzie też powód, dla którego się tam znaleźliśmy, i rzeczy, których doświadczyliśmy po drodze. Rzeczy, o których zdecydowaliśmy sami, bo dostaliśmy na tę niezależność odpowiednią przestrzeń i czas. Czas, żeby grać powoli. |CDA|

(*) Oczywiście istnieją bardziej skomplikowane techniki, a ćwiczenia mindfulness bez odpowiedniej konsultacji mogą nawet pogorszyć stan niektórych osób (np. w przypadku zaburzeń lękowych). Jak to z terapiami bywa, zawsze lepiej udać się najpierw do specjalisty.

Wirtualne msze, prawdziwa wiara

Wie już, co to koncelebrans: **Wokulski**

Wielu zobaczyło w nagraniach mszy z Robloksa żart, zabawę w kościół, chwilową modę. Wirtualni „księża" działali jednak w grze od dawna i będą działać dalej, gdy ich nagła sława przeminie. Postanowiłem dowiedzieć się, co nimi kieruje, i lepiej zrozumieć to niezwykłe zjawisko.

Wyjaśnianie, czym jest Roblox, wiąże się z ryzykiem. Rozmówca może powiedzieć zarówno „Coś słyszałem, ale nic konkretnego o tym nie wiem", jak i „Za kogo ty mnie masz – oczywiście, że znam!". Przyczyna tego stanu rzeczy wydaje się prosta. Według danych z 2020 roku większość użytkowników wspomnianej gry ma poniżej 13 lat. Pozwolę więc sobie na wstępie przyjść z pomocą starszym czytelnikom.

Roblox to wielka gra platforma. Miejsce, gdzie każdy może zaprojektować swój wymarzony poziom i udostępnić go innym w trybie wieloosobowym. Możliwości wbudowanego edytora są imponujące; pozwala on na tworzenie strzelanek, parkourów, gier fabularnych czy symulatorów. Codziennie loguje się tam więcej chętnych, niż mieszka ludzi w Polsce. Wielu użytkowników czyni z przygotowywania poziomów do Robloksa sposób na życie.

Styczniowe szaleństwo

To właśnie tutaj miał miejsce fenomen, o którym zrobiło się po Nowym Roku głośno w polskim internecie. Za pomocą śmiesznego fragmentu starej transmisji wrzuconego na TikToka 8 stycznia 2023 **cała Polska dowiedziała się, że w Robloksie działają oddane społeczności odprawiające wirtualne katolickie msze święte**. Zawrzało jak w kotle. Rozbawieni i zadziwieni internauci zaczęli poszukiwać miejsc, gdzie to wszystko się odbywa. Rozgorzała dyskusja: czy to ewangelizacja, czy profanacja? Serwery głosowe na Discordzie pękały w szwach, a robloksowe poziomy zapełniały się po ustalony limit 100 graczy. Po sieci krążyły kuriozalne nagrania, na których kanciaste awatary głosami przed mutacją wydawały polecenia innym uczestnikom mszy – **z całą sytuacją jeszcze długo będzie się kojarzyć nieszczęsny cytat „Artur, przyszykuj kadzidło".**

W okresie największego zainteresowania tym zjawiskiem udało mi się napisać zamieszczony na cdaction.pl reportaż z poszukiwań i przebiegu mszy (bit.ly/3KNIPjr). Był on jednak skupiony na samym wydarzeniu, a nie stojącej za nim historii. Jeśli więc wciąż zastanawiacie się, o co tak naprawdę tutaj chodzi, zapraszam do lektury.

Symbioza discordowo-robloksowa

Zacznijmy od podstaw technicznych. Niezależnie od jakości czy rozmiaru przeciętny robloksowy „kościół" składa się z pary: serwer Discorda plus poziom w Robloksie. Zainteresowane osoby dołączają o ustalonych porach do zbiorowego czatu głosowego przez aplikację, a równolegle udają się awatarami na spotkanie w grze. Na Discordzie można też znaleźć informacje o godzinach mszy, wydarzeniach czy intencjach oraz – zwykle po przejściu weryfikacji – porozmawiać

Msze są odgrywane na poważnie, ale dress code'u dla widowni nie przewidziano. Jeszcze?

WYDZIAŁ SZTUK PIĘKNYCH

Archidiecezja Gnieźnieńska posługuje się własnymi mapami autorstwa „księdza" Macieja Olszewskiego: bazyliką jasnogórską oraz archikatedrą gnieźnieńską. Szaty są projektowane (także według zasad prawdziwego Kościoła) oraz wykonywane przez cztery „firmy" – założycielem jednej z nich jest mój rozmówca.

Mój rozmówca, „ks. prał." Wiktor Krajewski, we własnej osobie.

Pamiątka z mszy, na którą udałem się osobiście.

z innymi wiernymi. Przed upowszechnieniem się wspomnianej aplikacji używano Skype'a.

Jak te społeczności funkcjonują wewnętrznie? Jakie panują między nimi stosunki? Po co powstały? W udzieleniu odpowiedzi na te oraz inne pytania pomogła mi osoba, która zna się na tym jak mało kto.

„Czy ująć w cudzysłów?"

To „ks. prał." Wiktor Krajewski. – *Jak cię przedstawiać i czy mam ująć „ksiądz prałat" w cudzysłów?* – upewniam się na początku, na co mój rozmówca odpowiada, śmiejąc się: – *Ja się w żaden sposób za osobę duchowną nie podaję.* Nie tylko jego pozycja, ale i imię oraz nazwisko są fikcyjne. Kontaktujemy się przez Discorda, co w przywołanym kontekście nie powinno już nikogo dziwić.

> Serwer wirtualnej Archidiecezji Gnieźnieńskiej może pochwalić się 100 tys. użytkowników.

– Zaczęło się w 2011-2012, kiedy w Robloksie powstały pierwsze międzynarodowe grupy zajmujące się roleplayem kościelnym. *A dokładniej pierwsza, watykańska* – opowiada Wiktor. – *Teoretycznie powinny się z niej wywodzić wszystkie współczesne. Ale oczywiście dużo też powstało z samowolki – zebrali się znajomi i sami coś sobie tworzyli.* Tłumaczy mi, że polskie wspólnoty zawiązały się w okolicach 2014 roku. Panowała między nimi współpraca, ale z czasem pojawiły się spory i niesnaski. Obecnie, po wielu zmianach, takich grup jest kilka.

Różnym zgrupowaniom przyświecają różne cele. Nasz rozmówca jest reprezentantem tych, które podchodzą do tematu na poważnie. Archidiecezja Gnieźnieńska i Watykan **zajmują się misją ewangelizacyjną. To nie są więc tylko pasjonaci roleplayu – wirtualnego odgrywania ról – czy larperzy.** Choć zamiłowanie do takich rzeczy pewnie się przydaje. – *Widzimy w tym cel Boży. Jeśli faktycznie coś z Boga pochodzi, to zawsze przetrwa, i stąd właśnie mamy pewność, że nasza misja jest realna i widać często jej owoce* – tak ujmuje to Wiktor, nawiązując także do długowieczności projektu.

A skoro chodzi o szerzenie wiedzy na temat chrześcijaństwa, to nie ma mowy o przekraczaniu pewnych granic. Nikt z organizatorów nie twierdzi, że zwykłe msze można zastąpić wirtualnymi, ani nie czyni z tego swojego alternatywnego wyznania. Nie udziela się sakramentów: pokuty, chrzcin, ślubów itd.

Mają rozmach...

Czy w związku z tą zachowawczością i świadomością tego, że to tylko świat wirtualny, działalność grupy jest ograniczona? Wręcz przeciwnie. **Na serwerze odbywa się drobiazgowa symulacja różnych aspektów funkcjonowania archidiecezji.** Obok codziennych mszy organizowane są nabożeństwa: koronki, nieszpory, nowenny. Lista ogłoszeń „parafialnych" to zbiór przeróżnych wydarzeń, znajdziemy na niej wydalenia, rekrutacje, rekolekcje, pochwały, awanse, relokacje. Jest też cała hierarchia, od Liturgicznej Służby Ołtarza po „prymasa". Ach, czy wspominałem, że „księża" przechodzą dwumiesięczne seminarium, wcześniej zaś odpowiednie osoby przeprowadzają z nimi rozmowy rekrutacyjne? Archidiecezja często wspomina tu o kryterium wiekowym. Mile widziani są ludzie powyżej 15. roku życia.

Zapytałem Wiktora, skąd pierwsze osoby miały pojęcie, jak wprawić tę machinę w ruch. – *Przede wszystkim z Kościoła w prawdziwym świecie* – tłumaczy. – ***Ja np. jestem w realu ceremoniarzem, odpowiadam za przebieg całej liturgii na danej mszy*** *– i akurat jesteśmy do tego szkoleni. Ale gdybyśmy na tym poprzestali, toby za tym nic nie szło. W naszym przypadku to bardzo ważne, żeby teologicznie wszystko zrozumieć, potrafić argumentować, widzieć w tym sens i* (pojmować – dop. red.) *działanie pewnych rzeczy. Zakładam* »

SCHIZMA? CZĘŚCIEJ, NIŻ MYŚLISZ

Wiele osób pyta żartobliwie, czy w wirtualnym kościele wybuchają podobne konflikty, jak w rzeczywistości. Otóż tak! Za najnowszy przykład mogą posłużyć Kanonicy Regularni św. Józefa, którzy odłączyli się od Archidiecezji Gnieźnieńskiej. W poprzednich latach także nie brakowało zawirowań, zbyt licznych, by je tu wymieniać.

Zapomnijcie o bylejakości. Szczegółowość użytych modeli...

...oraz tekstur jest imponująca.

Porządne msze wymagają porządnego zaplecza – kopii zakrystii.

więc, że pierwsze osoby taką wiedzę po prostu posiadały z prawdziwego życia, z uprzedniego zaangażowania. A to, żeby samemu się douczać, to naprawdę nie jest wielki wyczyn: Kościół oferuje wiele możliwości.

Szczególnie ciekawiła mnie tematyka kazań, które są najmniej odtwórczą częścią całego procesu. Czy „księża" układają je sami? – *Tak. To wygląda w ten sposób, że faktycznie* ***w naszym „seminarium" są lekcje z homiletyki*** **(sztuki kaznodziejstwa – dop. red.)**, *uczymy się na nich, jak mniej więcej to robić, aby „klerycy", którzy będą potem na „posłudze" diakonatu czy prezbiteratu, mogli właściwie przekazać daną treść. To nie jest tak, że zabraniamy im kompletnie korzystać z przygotowanych kazań – nie każdy musi posiadać na tyle wiedzy (...), aby je robić samemu – ale gorąco zachęcamy* (do układania własnych – dop. red.). *I zdarza się bardzo rzadko, aby ktoś czytał z gotowca.*

> Organizatorzy nie twierdzą, że zwykłe msze można zastąpić wirtualnymi.

Nagła popularność

Wiktor należy do wirtualnego Watykanu, ale oddelegowano go do Archidiecezji Gnieźnieńskiej, aby pomógł przy styczniowym chaosie. Jedną z jego ról jest kontaktowanie się z prasą. Pytam go o to, jak poradzili sobie z nagłym wybuchem popularności. – *Trudno było nam się dostosować, bo byliśmy przyzwyczajeni do znikomej liczby osób. Dotychczas w spotkaniach uczestniczyły „osoby duchowne" i dwóch, maksymalnie pięciu „wiernych".* ***Kiedy pojawił się ten hype, to wszyscy byli zszokowani, praktycznie każdy się bał – nikt nie wiedział, co teraz nadejdzie.*** *Nawet nie chodzi o prywatność, tylko o to, co robić dalej.*

Ostatecznie podjęto decyzję. – *Postawiliśmy na to, żeby się nie zamykać. Była propozycja, aby to przeczekać, ale stwierdziliśmy wspólnie, że to nie ma sensu, bo jeżeli jest potrzeba wśród ludzi, żeby się czegoś dowiedzieć, to chcemy to realizować i im pomóc. To także dobra okazja, aby powiększyć grono odbiorców. I jeśli w tej całej grupie stu tysięcy osób znajdzie się choć jedna, która oddałaby się posłudze lub zmieniła pogląd na wiarę – nawróciłaby się lub bardziej ją zrozumiała – to byłoby warto* (to prowadzić – dop. red.) *tylko dla niej. Dlatego stwierdziliśmy, że (...) lecimy do przodu.*

Z perspektywy czasu Wiktor uważa, że grupa poradziła sobie z tym wyzwaniem. – *Bardzo się zorganizowaliśmy w tamtym czasie. Muszę za to pochwalić naszą społeczność (...). Na pewno pojawił się problem trolli. Ale nie zniechęcaliśmy się. (...) nie miały żadnego odzewu od nas, więc szybko zniknęły. Podobnie jak ogromna liczba osób.*

Dodaje, że z 1000 osób na kanale i 100 w grze zrobiło się obecnie odpowiednio 100 użytkowników na czacie i około 30 biorących bezpośredni udział we mszy. Krajewski szczerze przyznaje: – *To dla nas niezwykła ulga.* Nie zmienia to faktu, że włącznie z nieaktywnymi liczba członków serwera wciąż wynosi 100 tysięcy. To więcej niż populacja prawdziwego Gniezna!

„Kwestie polityczne"

Ponieważ wcześniej była mowa o wirtualnym Watykanie, zainteresowałem się, jak ta zagraniczna grupa zareagowała na polskie szaleństwo. – *To kwestie polityczne. (...) Kiedyś Archidiecezja była pod Watykanem, ale odłączyła się; nie tyle nie uznaje autorytetu „papieża", bo uznaje akurat tego obecnego, co bardziej stawia na decyzyjność „biskupa" co do samej społeczności.* **Naśladowanie rzeczywistości idzie krok dalej, bo w 2020 roku odbył się międzynarodowy „synod".** (Na tym etapie nie powinno już to nikogo dziwić).

Mój rozmówca wraca do tematu zwierzchności: – *Nowy układ sił ma większy sens. Czy to dobre, czy też nie, każdy musi sam ocenić. W nauczaniu jesteśmy jednością, ale organizacyjnie połączenie jest niewykonalne, bo taki trend wybuchł tylko na stronie polskiej. Ze względu na dysproporcję użytkowników to niemożliwe, aby mniejsza grupa mogła rządzić większą.*

Jak zaznacza, jako Polak czuje się w obowiązku pracować nad relacjami między oboma środowiskami. – ***W sierpniu, jeszcze w wakacje, „papież" złożył wizytę Archidiecezji Gnieźnieńskiej, co było pięknym i niezapomnianym doświadczeniem.*** *Bardzo to zacieśniło nasze relacje. Zdecydowaliśmy, że ze względu na potrzebę ze strony polskiej pomożemy, jak tylko możemy. Stąd ja, jako jeden z dwóch Polaków (obok „papieża"), zostałem wysłany na misję, do dzisiaj* (tu – dop. red.) *jestem, wspieram chłopaków, bardzo dobrze ich znam w ogóle. Inni członkowie również zostali zachęceni do pomocy. Jesteśmy też otwarci – gdyby grupa z Gniezna czegoś potrzebowała, ma pisać. Bo wiemy, że to dla nich bardzo trudna misja do wykonania, ogromna odpowiedzialność (...). To moment, aby odstawić politykę na bok i skupić się na jednym celu.*

Jak nie oni, to kto?

Co ciekawe, Archidiecezja Gnieźnieńska... nie miała nic wspólnego z filmami, które przykuły uwagę szerszej publiczności. Te pochodzą z kanału Archidiecezji Wrocławskiej ROBLOX. Ta zresztą wcześniej działała pod nazwą Archidiecezja Lubelska ROBLOX.

Archidiecezja Gnieźnieńska podchodzi do zgromadzenia liczącego sobie ok. 10 tysięcy „wiernych" z dystansem. – *Nie do końca utrzymujemy współpracę z takimi grupami. (...) zazwyczaj brakuje u nich pewnych ważnych rzeczy i trudno kontrolować, co przekazują.* W czym problem? W tym, że zamiast na samej ewangelizacji skupiają się także na zabawie, a w działaniach zaangażowanych tam osób brakuje logiki (co miałem okazję zaobserwować osobiście). „Ks. prał." napomknął, że **Archidiecezja Gnieźnieńska chciała zachęcić tamtejszych chłopaków do „posługi" w sposób wierniejszy pierwowzorowi, ci jednak „od razu chcieli zostawać biskupami"**.

Jego słowa potwierdza moja ponowna wizyta w grupie „z Wrocławia". Wita mnie zupełnie inna organizacja, standardowe przepychanki biskupów i informacja o tym, że właśnie był powrót po reaktywacji. Zapytałem, z czego powrót. Jeden z użytkowników odparł ze smutkiem, że ten serwer nigdy nie był taki martwy. Wiktor podkreśla przy tym, że widzi dobro w ich intencjach – w odróżnieniu od miejsc, które wyrastały jak grzyby po deszczu na chwilę po incydencie i sprzedawały VIP-y oraz proponowały wpłacanie na „tacę" i „większą tacę". Zgadnijcie, czy jeszcze w ogóle istnieją.

Własne pobudki

A co przekonało samego Wiktora? – *Jestem tutaj dwa-trzy lata. Dla niektórych to dużo, dla innych mało, bo mamy tu osoby, które działają od ośmiu lat.* Wcześniej nie grał w Robloksa, ale poznał na Discordzie współwierzącego, który był „księdzem". Zainteresowało go to, poprosił więc o wstawiennictwo, dołączył i wsiąkł na dobre. Wspomina także, że najbardziej lubi głoszenie kazań oraz że niezwykle ceni sobie większość poznanych osób. Jego ulubione wspomnienie?

Prawdziwa archidiecezja pochwaliła odwzorowanie katedry.

Nie może być mszy bez organisty.

– *Jestem osobą, która siedzi po nocach, i pamiętam, że to była jakaś trzecia nad ranem. Spojrzałem na serwer i zauważyłem, że na podium jest 30 osób. Wchodzę na ten kanał – bot, który grał muzykę, dawno już przestał, więc się zastanawiam, co oni tam robią. Okazało się, że oni żyją, nie śpią, na czacie odezwało się parę osób. Chciałem się z nimi jakoś pożegnać, powiedzieć „dobranoc", ale zahaczyłem* (w rozmowie – dop. red.) *o kilka różnych rzeczy. I* ***rozwinęła się z tego godzinna refleksja na temat wiary chrześcijańskiej jako sposobu życia*** – opowiada i kwituje całość śmiechem.

Prawdziwy świat

Styczniowe doniesienia o mszach w Robloksie komentowali przedstawiciele oraz duchowni polskiego Kościoła Katolickiego. Część księży uznała to za profanację, a część za działanie godne pochwały. „Ks. prał." mówi, że to nie było problemem, wszak w jego opinii każdy z duchownych może mieć inne poglądy.

Tysiące graczy z całej Polski dowiedziały się przy okazji, jak wygląda archikatedra gnieźnieńska.

Ciekawie zrobiło się w momencie wydania oświadczenia przez prawdziwą archidiecezję gnieźnieńską. – *Chodziło o to, że nie są z nami powiązani, ale cieszą się, że coś takiego powstało, i są pod wrażeniem, że udało nam się tak odwzorować prawdziwą katedrę w grze. I czekają na kontakt – tak to zrozumiałem. W żaden sposób nie odebrali tego negatywnie, ucieszyli się, ale zarazem zaznaczyli to, co było konieczne.*

Najbardziej stresujące było oczekiwanie na opinię episkopatu Polski. – *Okazało się, że podszedł do tego bardzo neutralnie, ale w pozytywnym znaczeniu, że zobaczył coś pozytywnego, realnego, faktyczne dobro, które tutaj jest, i w żaden sposób tego nie negował. Jesteśmy wdzięczni i* ***cieszymy się, że mamy aprobatę – choć to może zbyt dużo powiedziane – ze strony Kościoła***.

Różnorodność

Po zakończeniu wywiadu chciałem zostać jeszcze kilka minut, aby dopytać o szczegóły. Zrobił się z tego kwadrans, a dowiedziałem się o wiele więcej, niż pierwotnie planowałem. Zastanawiałem się, dlaczego mnie to tak przyciąga; dlaczego po spacerze swoją postacią po otwartej dla mnie archikatedrze i zrobieniu screenshotów śpiewników z prawdziwymi okładkami rozsyłam znajomym zdjęcia z podpisami „nie wierzę w to, co widzę".

I doszedłem do wniosku, że gaming po raz kolejny pokazał swoją największą, jakże niedocenianą siłę: różnorodność. Łatwo się zrazić do tego słowa, kiedy PR-owe teksty producentów konsol czy gier szastają nim na lewo i prawo, przekonując nas do „dbania o społeczność graczy". Ale... mają rację. Teraz w mojej głowie do strategów, strzelców, magów, fanów Simsów i dziesiątek innych dziedzin mogę dopisać spokojnie kolejną grupę: organizatorów wirtualnych mszy.

A co najlepsze – nic nie zwiastuje, że takie odkrycia kiedyś się skończą. |CDA|

Trzyma bitcoiny pod poduszką: **DaeL**

18 marca 2003 roku Kusajj Husajn – młodszy syn dyktatora – wdarł się do skarbca państwowego banku i wyniósł stamtąd łup o wartości blisko miliarda dolarów. Do niedawna uważano tę akcję za największy rabunek w historii. Okazuje się ona niczym wobec kradzieży środków z dwóch giełd kryptowalutowych – Bitfineksu i FTX-a. A sprawcy to... tiktokowa influencerka i „efektywny altruista".

Krokodyl i altruista

NAJWIĘKSZE KRADZIEŻE W HISTORII

Kim jest Heather Morgan? Na przełomie 2021 i 2022 roku to pytanie powtarzali sobie eksperci FBI zajmujący się cyberprzestępczością, zapewne przecierając oczy ze zdziwienia. Sama Morgan – występując pod pseudonimem Razzlekhan – określiła się następującymi słowami: „Pełnię wiele ról: jestem raperką, ekonomistką, dziennikarką, pisarką, prezeską i zepsutą, zepsutą, zepsutą dziwką". Oczywiście po angielsku ta wypowiedź się rymowała. Tyle że bardzo kiepsko.

Nietypowa włamywaczka

Heather Morgan urodziła się w stanie Oregon, ale dorastała w małej, bo liczącej niewiele ponad 400 mieszkańców miejscowości Tehama w stanie Kalifornia. Jej ojciec był biologiem, a matka bibliotekarką. Przyszła raperka opisywała swoje dzieciństwo jako niezbyt szczęśliwe. Ze względu na wadę wymowy (seplenienie) często stawała się obiektem żartów swoich rówieśników. A jako bardzo bystra dziewczyna czuła, że mieszkanie z dala od tętniących życiem miejskich centrów takich jak Los Angeles, San Francisco czy San Diego uniemożliwi jej dokonanie wielkich rzeczy. Dyrektor szkoły, do której uczęszczała, miał udzielić Morgan pewnej przestrogi, choć to jeszcze bardziej ją zmotywowało. Stwierdził podobno, że Heather jest sporą rybą w małym stawie, ale wypłynąwszy na ocean – utonie.

A jednak dziewczyna zaczęła spełniać swoje marzenia. W 2011 roku uzyskała tytuł licencjata z ekonomii na Uniwersytecie Kalifornijskim i rozpoczęła pracę dla Banku Światowego – w Kairze i Hongkongu. Tyle tylko, że zawsze chciała czegoś więcej. Rola urzędniczki średniego szczebla, nawet jeśli oznaczała podróżowanie po świecie, była dla niej zbyt nudna i pozbawiona blichtru, o którym marzyła, spędzając dzieciństwo w małej mieścinie. Wprost przeciwnie – wiązała się z nieoczekiwanymi komplikacjami. W Egipcie Morgan trafiła w sam środek epidemii koronawirusa MERS zbierającego krwawe żniwo szczególnie wśród starszej części populacji kraju. Sama chorobę przeszła bez komplikacji, ale przyczyniło się to do jej decyzji. Dziewczyna **postanowiła porzucić pracę dla Banku Światowego, po czym przeniosła się do technologicznej stolicy świata – San Francisco** – gdzie w 2014

Zanim została hakerką i krindżową raperką, Morgan pracowała dla Banku Światowego oraz Forbesa.

Źródło: youtube.com / Razzlekhan

roku założyła własną firmę. W kolejnych latach miała porównywać się do największych innowatorów z Doliny Krzemowej, w rzeczywistości jej start-up (SalesFolk) był po prostu maleńkim przedsiębiorstwem zajmującym się marketingiem emailowym.

Przeprowadzka pozwoliła wszakże Morgan rozwijać zainteresowanie nowymi technologiami. Świeżo upieczona prezeska własnej firmy uczestniczyła w dziesiątkach branżowych imprez i konferencji, nawiązując kontakty i poszerzając swoją wiedzę. W 2015 roku na jednym ze spotkań poznała przyszłego męża. Nazywał się Ilya Lichtenstein, choć częściej używał pseudonimu Dutch. Z pochodzenia był Rosjaninem, ale większą część swojego niewiele ponad 30-letniego życia spędził w Stanach. Był psychologiem, geekiem, a pierwsze poważne pieniądze zarobił jeszcze na studiach, przygotowując internetowe reklamy dla mocno podejrzanych produktów takich jak pigułki odchudzające. No i dzielił z Heather jej nową pasję, czyli pogłębianie wiedzy na temat bezpieczeństwa w sieci. Przypadli sobie do gustu.

Bonnie i Clyde XXI wieku

A teraz opowiedzmy o wydarzeniu, które na pozór nie ma wiele wspólnego z uczuciem łączącym Heather i Ilyę. Otóż **2 sierpnia 2016 roku hakerzy włamali się na Bitfinex – sporą giełdę kryptowalut. W ciągu dokładnie 3 godzin i 51 minut wytransferowali z niej 119 754 BTC**, a więc ponad połowę środków, z których korzystała. Zatarli też za sobą wszystkie ślady. Był to jeden z poważniejszych ciosów podważających wiarygodność kryptowalut.

Co ciekawe, mniej więcej w tym samym czasie Morgan oznajmiła, że jej firma – SalesFolk – osiągnęła zysk w wysokości 65 mln dolarów. I chyba nikt nie był bardziej zaskoczony niż piątka pracowników Heather. Sami najlepiej wiedzieli, że nawet jeśli tego rodzaju pieniądze można w tej branży zarobić, to na pewno nie zrobiła tego ich szefowa. Temat 65 mln szybko ucichł i wszyscy potraktowali to jako PR-owy wybryk Morgan, która dzięki szumnym i mocno przesadzonym opowieściom o swoim sukcesie chciała wyrobić sobie markę.

Zresztą w promowaniu siebie Heather była naprawdę niezła. Udało się jej nawet – jako freelancerce, a potem stałej współpracowniczce – publikować w Forbesie. Główny temat jej artykułów stanowiło oczywiście cyberbezpieczeństwo. Miała w tej dziedzinie bardzo świeże doświadczenie.

W tym, że Morgan weszła nagle w posiadanie ogromnych pieniędzy, tkwiło bowiem ziarnko prawdy. Jak twierdzą śledczy, portfel bitcoinowy, na który przelano skradzione z Bitfineksu 119 754 BTC, należał do jej męża. Pojawił się jednak problem – i to potrójny. Po pierwsze **Ilya i Heather nie mieli pomysłu na to, jak zalegalizować tak wielką kwotę** i ujawnić ją jako legalny przychód, aby nie przyczepił się do nich amerykański fiskus. Stąd chybiony pomysł z wykazaniem lipnych przychodów firmy Morgan. Po drugie kryptowaluta nie oferowała już anonimowości. Wszystkie ogromne transfery BTC, a przede wszystkim wielkie transakcje wymiany ich na tradycyjną walutę, były monitorowane. I wreszcie po trzecie – z każdym dniem wartość skradzionych bitcoinów rosła. Dziesiątki milionów zamieniły się w setki, a setki – w miliardy. Ilya i Heather siedzieli na prawdziwym skarbie, który wciąż znajdował się poza ich zasięgiem. Z tej desperacji zrodził się plan na miarę słynnego duńskiego „Gangu Olsena".

Narodziny Razzlekhan

Jest wiele sposobów na wypranie brudnych pieniędzy, ale udawanie raperki w mediach społecznościowych prawdopodobnie należy do tych najdziwniejszych. A jednak z jakiegoś powodu Heather Morgan i Ilya Lichtenstein **uznali, że nikt nie będzie się przyglądał finansom youtube'owej i tiktokowej influencerki. Tak narodziła się Razzlekhan.** Pseudonim wziął się z fascynacji Morgan Czyngis-chanem... i przekonania, że dziewczyna jest jego bardziej olśniewającą (z ang. razzle-dazzle) wersją. A rap to po prostu pasja – za jego pomocą kilkanaście lat wcześniej Heather radziła sobie z wadą wymowy. Często dla zabawy urządzała małe sesje freestyle'owe dla znajomych. Była nawet z tego powodu chwalona... nieco na wyrost.

Rzecz w tym, że to nie seplenienie było problemem Razzlekhan. W osiągnięciu prawdziwego sukcesu przeszkodziły dziewczynie inne braki. Jej rapowanie okazało się po prostu kompletnie amatorskie, rymy – banalne, a tematyka piosenek, cóż, głównie krążyła wokół samej autorki. W jednym z pierwszych komentarzy po zatrzymaniu Razzlekhan komik Trevor Noah, prowadzący The Daily Show, stwierdził nawet, że rap Heather był zbrodnią o wiele gorszą od kradzieży.

A czy mógł być efektywnym sposobem zalegalizowania ogromnego przychodu? W swojej najpopularniejszej piosence – „Versace »

Zdjęcie sygnalityczne Heather Morgan i jej męża wykonane po aresztowaniu na początku 2022 roku.

RAZZLEKHAN

Źródło: youtube.com / Razzlekhan

„I'm a motherfucking bad bitch. Go on, and make me a sammitch" – Razzlekhan w utworze „PHO KING BADD BHECH".

„Razzlekhan, the Versace Bedouin
Come real far but don't know where I'm heading
Mother f*cking crocodile of Wall Street
Silver on my fingers and boots on my feet"
– słowa piosenki „Versace Bedouin"

Źródło: youtube.com / Razzlekhan

Od czasu aresztowania Heather Morgan zaprzestała kariery influencerskiej, choć poszukuje pracy jako specjalistka od cyberbezpieczeństwa. Akurat w tej dziedzinie jej kompetencji nikt nie podważy.

Bedouin" (ponad 300 tys. wyświetleń teledysku na YT po trzech latach od publikacji) – Morgan nazywa sama siebie „je***ym Krokodylem z Wall Street", czyniąc aluzje do szeregu przedsięwzięć, które przynoszą jej niesłychane przychody. I rzeczywiście plany na rozwinięcie marki Razzlekhan robiły wrażenie, raperka zamierzała m.in. stworzyć własną linię ubrań.

Jedna z największych kradzieży w historii była dziełem tiktokerki.

Choć tak naprawdę cieszyła się raczej umiarkowaną popularnością – jej najsłynniejsze filmy w serwisie YouTube miały niewiele ponad 100 tys. odsłon, a na TikToku zdarzały się pojedyncze klipy dobijające do 300 tys. wyświetleń.

Była to zatem raczej słaba przykrywka, zwłaszcza że sprawą kradzieży kryptowalut z Bitfineksu wciąż zajmował się specjalny zespół śledczych z FBI. A **kiedy wartość skradzionej waluty wzrosła do 4,5 mld dolarów, Federalne Biuro Śledcze nie szczędziło środków, by znaleźć złodzieja**. Czy to właśnie próba wyprania ogromnych pieniędzy przez mało wpływową influencerkę wzbudziła podejrzenia władz? Możliwe. Ale prawie pewne jest to, że Ilya Lichtenstein, starając się wyprowadzić pieniądze z jednego z portfeli, na których przechowywał środki, popełnił błąd. Skorzystał z usług przedsiębiorstwa dokonującego wymiany BTC na złoto. Ale – podobnie jak większość legalnych sposobów wymiany kryptowalut – wymagało to podania swojej tożsamości i miejsca zamieszkania. Wkrótce śledczy mieli namiary na złodzieja.

Klawo jak cholera...

5 stycznia 2022 roku agenci FBI rozpoczęli przeszukanie nowojorskiego mieszkania Morgan i Lichtensteina. W trakcie interwencji tiktokerka stwierdziła, że musi wydostać kota chowającego się pod łóżkiem. Agent obserwujący jej poczynania zauważył, iż w rzeczywistości dziewczyna wczołgała się pod mebel w zupełnie innym celu. Zamiast kota znalazł tam kilkanaście telefonów komórkowych na kartę (w wielu stanach USA możliwy jest zakup karty SIM bez konieczności powiązania numeru ze swoimi danymi osobowymi), 40 tys. dolarów w gotówce oraz pendrive z hasłami do portfeli kryptowalutowych. Śledczy przejęli materiały, zanim Razzlekhan zdołała się ich pozbyć.

Wbrew oczekiwaniom agentów FBI portfele kryptowalutowe nie zawierały skradzionych środków. Tego dnia Lichtenstein i Morgan uniknęli aresztowania... ale nie na długo. Sądowy nakaz obejmował bowiem także dane, jakie małżonkowie przechowywali w chmurze. Badając je, śledczy odnaleźli klucze do blisko dwóch tysięcy różnych portfeli ze środkami wartymi – w chwili ich zajęcia przez FBI – łącznie 3,6 mld dolarów. Ale to nie wszystko. Wisienką na torcie okazały się ślady sfałszowanych dowodów tożsamości oraz dokumentów, które wskazywały na to, iż **małżeństwo było w 2020 roku o krok od ucieczki do Rosji. Zatrzymała je covidowa kwarantanna.**

Niefortunna decyzja, by pozostać w Stanach Zjednoczonych i rozpocząć karierę raperską w nadziei, iż umożliwi ona wypranie brudnych pieniędzy, była dla influencerki i jej męża bardzo kosztowna. Aktualnie Lichtenstein nadal przebywa w areszcie, a Razzlekhan, która 14 lutego została zwolniona za kaucją wynoszącą trzy miliony dolarów, znajduje się pod baczną obserwacją FBI. Małżeństwu postawiono już zarzut prania brudnych pieniędzy. I niebawem, gdy śledczy ustalą mechanizm dokonania największej kradzieży w historii, zapewne pojawią się kolejne oskarżenia. Morgan i Lichtenstein nie przyznają się do winy. Prawnicy Heather poprosili o dostęp do zajętych portfeli BTC, aby umożliwić raperce uregulowanie należności wobec urzędu podatkowego.

Około 20% skradzionych bitcoinów (a zatem kwota niebagatelna, bo nawet po zeszłorocznych spadkach sięgająca pół miliarda dolarów) wciąż nie zostało odnalezionych. Śledczy trafili natomiast na kolejny trop prowadzący do Rosji – jeden z portfeli Lichtensteina posłużył do przetransferowania BTC wartych blisko 70 mln dolarów na konto w tamtejszym darkwebowym rynku kryptowalut.

Obecnie Heather Morgan i Ilya Lichtenstein oczekują na rozpoczęcie procesu sądowego. I pewnie mogliby się pocieszać tym, że ich historią zainteresował się Netflix... ale 15 minut sławy Razzlekhan trwało, no właśnie, krótko. Niespełna rok po aresztowaniu dziewczyny jej wyczyn związany z kradzieżą został przebity. Też na rynku kryptowalut. A sprawcą również

był geek. Czy „efektywny altruista" przewyższy popularnością Krokodyla z Wall Street?

Efektywny altruista

Sam Bankman-Fried urodził się 6 marca 1992 roku na Uniwersytecie Stanforda. To zdanie mogłoby być zgrabną metaforą podkreślającą, iż SBF – jak sam siebie nazywał – pochodził z rodziny akademików związanych z tą uczelnią (jego ojciec i matka wykładali tam prawo). Ale metaforą nie jest. To po prostu stwierdzenie faktu. Twórca giełdy FTX przyszedł na świat na kampusie uniwersyteckim. I pewnie pisane byłoby mu pójście w ślady rodziców i rozpoczęcie kariery naukowej, gdyby nie fakt, że bardziej od prawa lubił matematykę, a od dużych pieniędzy zarabianych przez prawników – ogromne pieniądze, jakie zdobyć można było w świecie finansów.

SBF miał całkiem zgrabną wymówkę. Motywowała go nie chciwość, lecz zaszczepiony mu przez młodego filozofa Willa MacAskilla bakcyl **„efektywnego altruizmu", a więc ruchu społecznego, który postulował dobroczynność opartą na rachunku ekonomicznym, a nie na emocjach**. Zwolennicy tej postawy argumentowali, iż prawdziwy altruizm wymaga efektywnej alokacji kapitału. Dolar rzucony żebrakowi na ulicy wiele nie zmieni, lecz ten sam dolar przeznaczony na zakup moskitiery w kraju cierpiącym z powodu malarii może ocalić komuś życie. Co więcej, efektywny altruizm „rozgrzeszał" najbogatszych. W końcu to oni mogli zajmować się dobroczynnością w sposób najbardziej racjonalny.

Taką historyjkę Bankman-Fried serwował mediom. Bez względu na jego prawdziwą motywację pewne jest jedno – młody absolwent prestiżowego MIT, po kilku latach pracy w firmie tradingowej, rzeczywiście znalazł prosty sposób na zbicie fortuny. Zauważył, że cena Bitcoina w Japonii była zazwyczaj o parę procent wyższa od ceny na amerykańskich giełdach kryptowalut. W 2017 roku tych kilka procent nie stanowiło różnicy na tyle istotnej, by zarobić na niej poprzez inwestycję własnych pieniędzy, ale gdyby udało mu się zgromadzić kapitał wystarczający do rozpoczęcia arbitrażu – pośredniczenia w nabywaniu kryptowaluty – mógłby w krótkim czasie go pomnożyć. I pomnożył. Zainwestowawszy 50 tys. dolarów z własnych oszczędności oraz kilka milionów pozyskanych dzięki wpływom ojca, SBF założył spółkę Alameda Research. **Pod koniec 2018 roku działająca w niewielkim mieszkaniu firma wygenerowała blisko 30 mln dolarów czystego zysku.** I choć japońska gorączka złota właśnie dobiegała końca, bo wskutek interwencji innych giełd różnica kursu BTC na rynkach została zniwelowana, to parę trafionych spekulacji kryptowalutowych pozwoliło młodemu przedsiębiorcy ten majątek jeszcze pomnożyć.

Wiarygodność to podstawa

Dzięki azjatyckiemu eksperymentowi SBF zdobył też coś ważniejszego od kilkudziesięciu milionów dolarów – reputację. Dla amerykańskich funduszy inwestycyjnych, które zaczynały właśnie brać Bitcoina na poważnie, ten noszący tanie tiszerty multimilioner z dobrej rodziny był po prostu wiarygodny. Kiedy w 2019 uruchomił FTX-a – własną giełdę kryptowalut – jednym z jego głównych udziałowców został zarządzający majątkiem rzędu 85 mld dolarów fundusz Sequoia Capital. Fakt, iż w trakcie rozmów »

Źródło: youtube.com / El Momento

Caroline Ellison, prezeska Alameda Research, w trakcie wywiadu dla podcastu El Momento.

Cena FTT, kryptowaluty emitowanej przez FTX, w ciągu 24 godzin spadła o 78%. Do końca lutego 2023 roku była niższa o 97,12% od swego historycznego maksimum.

Sam Bankman-Fried na zorganizowanej przez siebie konferencji poświęconej kryptowalutom.

biznesowych SBF grał w League of Legends, nie wywołał u nikogo najmniejszych wątpliwości co do jego profesjonalizmu. Podobnie jak informacja, że **całą giełdą zarządzała grupa kolegów i koleżanek SBF-a ze studiów**, w większości posiadających niewielkie doświadczenie na rynkach finansowych, a prezeską działającej obecnie jak fundusz inwestycyjny Alameda Research została dziewczyna Sama, Caroline Ellison, która nie krępowała się mówić w wywiadach, iż najlepszym wsparciem dla tradera jest amfetamina. Wszystko to traktowano jako dowód na ekscentryczny geniusz Bankmana-Frieda i jego przyjaciół.

I rzeczywiście SBF przez dłuższy czas wydawał się wiedzieć, co robi. Po tym, jak przeniesiono siedzibę na Bahamy, FTX z małego start-upu stał się drugą co do wielkości giełdą kryptowalut. A sława jej twórcy tylko rosła. Opowiadający o oddawaniu połowy zysków na cele charytatywne (oczywiście w ramach „efektywnego altruizmu") i prowadzący pozornie skromny styl życia (jeździł używaną toyotą corollą) przedsiębiorca zaskarbił sobie niewiarygodną sympatię mediów. Zaskarbił, a poniekąd również kupił. FTX bił na głowę swojego największego konkurenta – giełdę Binance – pod względem wydatków na reklamę. **Logo firmy pojawiło się na bolidach F1 Mercedesa i koszulkach aż trzech zespołów NBA**: Miami Heat, Washington Wizards i Golden State Warriors. SBF wydał 135 mln dolarów, by zmienić nazwę stadionu w Miami na FTX Arena. W reklamach giełdy wystąpiły takie postacie jak komik Larry David, futbolista Tom Brady czy legenda koszykówki Shaquille O'Neal. FTX organizował poświęcone kryptowalutom ogromne konferencje, na których suto opłacanymi mówcami byli m.in. Bill Clinton i Tony Blair. Zresztą na czynnych polityków firma wydała jeszcze więcej.

Sam Bankman-Fried był jednym z największych donatorów Partii Demokratycznej – wpłacił 5 mln dolarów na kampanię wyborczą Joe Bidena i blisko 50 mln na kampanie innych polityków amerykańskiej lewicy. Ale żeby prawicy nie było smutno, jej przedstawicieli też obdarowano. SBF miał przekazać im dotacje w kwocie 2 mln dolarów, a jego prawa ręka w Alameda Research – Ryan Salame – około 23 mln. Bankman-Fried uzyskał dostęp do każdego z amerykańskich salonów politycznych, co pozwoliło mu stworzyć iluzję bezpieczeństwa. Skoro najwięksi celebryci i najważniejsi politycy użyczali giełdzie swych twarzy, to inwestowanie na FTX-ie musiało być pewne.

Z giełdy FTX wyparowało 10 mld dolarów. Po ogłoszeniu bankructwa zniknęło kolejne 600 mln.

Dni grozy

22 września 2022 roku jeden z głównych udziałowców giełdy – fundusz Sequoia Capital – opublikował quasi-reportaż poświęcony przedsiębiorstwu oraz jego twórcy, sugerując, iż Sam Bankman-Fried zostanie pierwszym w historii bilionerem. Szefom wspomnianej firmy musiało być głupio, gdy **wkrótce wyszło na jaw, że SBF i jego znajomi buchnęli swym klientom 10 mld dolarów**.

Zaczęło się od plotek na Twitterze sugerujących, że fundusz Alameda Research może korzystać z pieniędzy klientów FTX-a. 2 listopada 2022 roku specjalizujący się w tematyce kryptowalut

serwis CoinDesk opublikował wyniki własnej analizy. Okazało się, iż Alameda Research z bliżej niewyjaśnionych powodów obraca tokenem, na który konwertowano wszystkie wpłaty na FTX-a. Jeśli dla większości klientów Bankmana-Frieda wzrost stóp procentowych i spadek ceny kryptowalut nie był wystarczającym powodem, by przenieść oszczędności w inne miejsce, to takie wieści na pewno ich do tego przekonały. Zaczęło się trwające 24 godziny prawdziwe szaleństwo wypłat. Gdy z FTX-a wycofano blisko 5 mld dolarów, firma ogłosiła, iż ma problemy z płynnością i potrzebuje kapitału.

To samo w sobie nie oznaczało jeszcze końca przedsięwzięcia. Paniczne masowe wypłacanie środków mogło spowodować problemy, nawet jeśli biznes był prawidłowo zarządzany. Z pomocą FTX-owi miał zatem przyjść drugi wielki gracz rynku kryptowalut. Giełda Binance ogłosiła, że rozpoczyna procedurę due diligence, czyli badanie kondycji przedsiębiorstwa, jego aktywów, pasywów i ukrytych zobowiązań przed wykupieniem w nim udziałów. Była to jedna z najkrótszych procedur kontrolnych w historii – dzień po jej rozpoczęciu Binance wycofało się z inwestycji, potwierdzając tym samym najczarniejsze przypuszczenia.

11 listopada 2022 roku FTX, nie mogąc dłużej ograniczać swym klientom dostępu do ich kont, rozpoczął procedurę upadłościową... a **w nocy z 11 na 12 giełda została rzekomo zhakowana, co zaowocowało wyprowadzeniem z jej portfeli kryptowalut o łącznej wartości około 600 mln dolarów**. Haker chyba się jednak nimi długo nie nacieszył, bo dzięki udziałowi przedstawicieli innej giełdy – Kraken Digital Asset Exchange – konta, na które przelano środki, zostały zamrożone. A kwota wkrótce przestała szokować, gdy na jaw wyszła skala innych nielegalnych transferów z FTX-a.

Dzień po apokalipsie

Dzień po feralnym „ataku hakerskim" Kelsey Piper, dziennikarka serwisu Vox, opublikowała rozmowę z Samem Bankmanem-Friedem, w której ten – w przypływie szczerości – przyznał się do błędów w zarządzaniu giełdą i pełen żalu wobec całego świata odciął się od prezentowanych wcześniej poglądów. „Etyka to ta głupia gierka, w którą gramy, żeby wszyscy nas lubili", stwierdził.

W kolejnych tygodniach ujawniono, że Alameda Research od dłuższego czasu przynosiła straty, uzupełniane przez transfery środków z FTX-a. Bankman-Fried miał być odpowiedzialny za wyprowadzenie z giełdy do swej firmy inwestycyjnej kwoty rzędu 10 mld dolarów. Likwidator FTX-a, John J. Ray III, stwierdził, iż nigdy w swoim karierze nie spotkał się z takim brakiem elementarnej ostrożności w zarządzaniu finansami i tak rażącym nadużyciem zaufania klientów. Warto dodać, że to słowa człowieka, który był także likwidatorem Enronu – przedsiębiorstwa przez lata stanowiącego symbol fałszerstw księgowych wielkiego biznesu.

SBF w trakcie wysłuchania publicznego w Kongresie.

12 grudnia 2022 roku Sam Bankman-Fried został aresztowany. **W Stanach Zjednoczonych, gdzie obowiązuje system kumulacji kar, grozi mu do 115 lat więzienia.** Nie dość, że wyprzedził Razzlekhan pod względem kwot, których kradzież mu przypisano, to jeszcze wcześniej od niej doczekał się zarzutów. Ponadto w większym stopniu niż Heather Morgan przyczynił się do wszczęcia prac nad regulacją rynku kryptowalut. Po aferze związanej z FTX-em kolejne banki centralne ogłosiły zamiar wprowadzenia bezpiecznych cyfrowych środków płatniczych opartych na technologii blockchain, ale powiązanych z normalnym pieniądzem. Jednocześnie Światowe Forum Ekonomiczne zaprezentowało raport nawołujący do lepszej kontroli dotychczas funkcjonujących na rynku wirtualnych środków. Zanim jednak ortodoksyjni zwolennicy „wolnych kryptowalut" zaczną czynić z Sama Bankmana-Frieda kozła ofiarnego, chciałbym wziąć go w obronę. Wprawdzie w ostatecznym rozrachunku okazał się człowiekiem skrajnie nieetycznym i nieodpowiedzialnym... ale przynajmniej nie próbował rapować. |CDA|

135 milionów dolarów za zmianę nazwy stadionu w Miami to tylko jeden z licznych szokujących wydatków marketingowych giełdy FTX.

Screensavery
więcej niż wygaszacze ekranu

Patrzy na gwiazdy, rury i tostery: **Bartłomiej Kluska**

Miały tylko chronić ekran. Okazało się, że mogą także dostarczać rozrywki.

Ekrany kineskopowe oprócz wielu atutów miały jedną istotną wadę. Długie wyświetlanie nieruchomego obrazu mogło powodować efekt „wypalenia". Gdy do tego doszło, problematyczny element (logotyp, napis...) pozostawał widoczny – niczym duch, cień – nawet po zmianie kanału lub wyłączeniu odbiornika. Oczywiście widzowie zazwyczaj często skakali po stacjach telewizyjnych, na powyższy mankament narażeni byli jednak użytkownicy komputerów, u których zagrożenie dla ekranu stanowił np. pasek Start w systemie Windows. Sytuację ratował screensaver.

Gdy program wykrywał, że użytkownik przez dłuższą chwilę nie wykonuje żadnej akcji, zaciemniał ekran lub uruchamiał animację. Na wyświetlaczu coś – cokolwiek – zmieniało się, a zatem monitor był bezpieczny. Wciśnięcie klawisza albo poruszenie myszą sprawiało natomiast, iż wszystko wracało do początkowego stanu. Proste i skuteczne. Ale to dopiero początek tej historii.

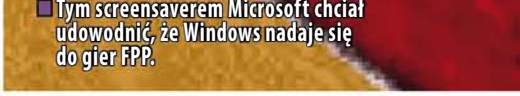
Niebo pełne gwiazd i latające tostery

Aplikację oraz nazwę „screensaver" wymyślił John Socha, programista, który **w 1983 roku w magazynie Softtalk opublikował krótki kod źródłowy wygaszający ekran po określonym czasie bezczynności**. Kto chciał skorzystać z tej możliwości, musiał sam wstukać i skompilować program, a zmiana czasu, po jakim uruchamiał się screensaver, wymagała ręcznej modyfikacji kodu. Socha przeszedł jednak do historii przede wszystkim jako autor menedżera plików Norton Commander (pisaliśmy o nim w magazynie Retro #3), do którego z czasem zaczął dodawać... wygaszacze ekranu. Najpierw był to efekt rozgwieżdżonego nieba (czarne tło, białe kropki), później także inne animacje, przy czym szczególną popularność zdobyło... komputerowe akwarium.

Pionierem w rozrywkowym wykorzystaniu screensaverów była natomiast znana tak użytkownikom macintoshy, jak i pecetów aplikacja After Dark. Tu również na ekranie pływały rybki, biegały koty, rósł trawnik i rysowały się fraktale, przy czym użytkownik miał możliwość modyfikowania tych animacji (decydował np. o szybkości przyrostu trawy czy liczbie roślin w akwarium). Autor programu wspominał, że znak rozpoznawczy swojego dzieła wymyślił podczas bezsennej, spędzonej na programowaniu nocy, gdy w przerwie od pracy wszedł do kuchni i zmęczonym wzrokiem spojrzał na blat. Najpopularniejszym screensaverem After Dark stały się więc... latające po ekranie skrzydlate tostery, a wśród dostępnych ustawień znalazł się nawet stopień wypieczenia tostów.

CZY WIESZ, ŻE...

W 1998 roku Sierra wydała pakiet gier zręcznościowych i logicznych, w których bohaterami są postacie ze screensaverów After Dark. Oczywiście nie zabrakło w tym gronie latających tosterów.



Tym screensaverem Microsoft chciał udowodnić, że Windows nadaje się do gier FPP.

Electric Sheep łączy komputer z innymi, by wspólnie tworzyły takie obrazy.

Okienka, rury i da Vinci

Rozrywkowy potencjał screensaverów docenił także Microsoft. W wersji 3.1 (1992) swojego systemu udostępnił m.in. latające po ekranie windowsowe okienka czy przepływający z lewej do prawej napis, którego treść i wygląd dało się oczywiście zmieniać. Microsoft odpowiada także za upowszechnienie polskiego określenia „wygaszacz ekranu", które – rzecz jasna – było już wówczas zupełnie nieaktualne. **Tylko kompletni nudziarze *wygaszali ekran*, by go chronić – inni prześcigali się w coraz bardziej fantazyjnych animacjach.**

W Windowsie 95 na ekranie można było podziwiać trójwymiarowy labirynt w stylu gry FPP czy hipnotyzujące, wijące się w nieskończoność systemy kolorowych rur. Pakiet Windows 95 Plus

Dzięki temu wygaszaczowi mogłeś choć przez chwilę poczuć się jak Neo wkraczający do Matriksa.

Ciągnące się w nieskończoność labirynty rur przyciągały uwagę nie tylko hydraulików.

wyświetlał skany kart z notesu Leonarda da Vinci (z inspiracji samego Billa Gatesa, który kupił oryginał). Windows 98 Plus rozszerzał motyw rozgwieżdżonego nieba o przemierzającego przestrzeń kosmiczną astronautę. Swoje pomysły realizowali też zewnętrzni producenci – **po premierze „Matriksa" wielką popularność zdobył znany z filmu widok spływających z ekranu zielonych liter na czarnym tle**.

Dużym zainteresowaniem cieszyły się także wygaszacze akwaria. W latach 90. oferowano kilkadziesiąt takich screensaverów, a bodaj najbardziej przebiegła okazała się produkcja HP – MOPy Fish. Program startował z jedną samotną rybką w pustym zbiorniku, gdy jednak użytkownik drukował dokument, otrzymywał wirtualne punkty, dzięki którym mógł kupić kolejne okazy, roślinki czy kamyczki. Aplikacja została najpierw ukochana przez pracowników biurowych, a później... zablokowana przez wielu szefów, kiedy wyszło na jaw, że w firmach drukowane są setki zupełnie zbędnych dokumentów, byle tylko dało się doposażyć wirtualne akwarium.

Rozbitek na wyspie

Prawdopodobnie najciekawszym wygaszaczem była produkcja ówczesnych potentatów rynku growego, Dynamiksu i Sierry On-Line – wydany w 1992 roku **Johnny Castaway. Screensaver opowiadał historię przebywającego na malutkiej bezludnej wyspie rozbitka**, który spędzał życie na kąpielach, łowieniu ryb czy przygotowywaniu posiłków. W nocy, gdy spokojnie spał, mogli odwiedzić go piraci. Okazjonalnie Johnny'emu zdarzały się też inne przygody – czasem niesforna mewa próbowała ukraść mu części odzieży, innym razem z wizytą przypływała przyjaźnie nastawiona syrena...

Ciekawostka: choć rozbitek był całkowicie odcięty od cywilizacji, dzięki wbudowanemu w komputer zegarowi wiedział, który mamy dzień. Szczególne okazje dodawały do wygaszacza specjalne grafiki, np. zwisający z palmy transparent z życzeniami dotyczącymi nowego roku czy wycięty z dyni lampion na Halloween. Użytkownicy zmieniali daty w swoich komputerach i wypatrywali wszystkich ukrytych w programie detali, ale być może do dziś lista atrakcji, które autorzy z Dynamiksu zmieścili na jednej dyskietce, pozostaje niekompletna. To, co już wiadomo o losach rozbitka, prezentuje strona johnny-castaway.com.

Gry Nintendo i hasła z Wikipedii

Wygaszacze ekranu, choć ich projektanci wznosili się na wyżyny pomysłowości, zakończyły swoją misję wraz z upowszechnieniem się monitorów LCD, którym efekt wypalenia nie był już straszny. **Dziś – również ze względu na konieczność oszczędzania energii – raczej wyłącza się nieużytkowany ekran, niż wyświetla na nim animacje.**

A jednak okazuje się, że ta – zdawałoby się już historyczna – rozrywka wciąż ma swoich amatorów. Szybki research prowadzi m.in. do wygaszacza HAL 9000, który odtwarza na ekranie wnętrze statku z filmu „2001: Odyseja kosmiczna". Inny – UberNES – prezentuje produkcje z kultowej konsoli Nintendo i pozwala użytkownikowi w każdej chwili wskoczyć do rozgrywki. Trafić można także na screensaver wyświetlający losowe hasła z Wikipedii. Na osobną wzmiankę zasługuje projekt Electric Sheep, w ramach którego sprzęt użytkownika łączy się z innymi komputerami, by wspólnie generować fantastyczne obrazy i pokazywać je jako wygaszacze. Ciekawostką jest także screensaver jako źródło traktujący nagrania z kamer bezpieczeństwa.

Nic dziwnego, że w tak zacnym gronie kolejne coraz bardziej rozbudowane i zaawansowane wizualnie wersje elektronicznego akwarium nikogo już nie szokują. Epoka, w której pływające po ekranie rybki lub latające tostery stanowiły pokaz mocy komputerów, odeszła. Chęć popatrzenia od czasu do czasu na ruchome obrazki pozostała. |CDA|

Prosty program użytkowy wyewoluował w kreatywną rozrywkę.

CZY WIESZ, ŻE...

Protoplastów screensaverów możemy szukać już u schyłku lat 70. na konsoli Atari VCS i komputerach tej samej firmy z serii 400/800. Gdy urządzenia te przez dłuższy czas pozostawały bezczynne, zaczynały cyklicznie zmieniać kolory tła i obiektów na ekranie. Kroniki milczą, kto był autorem tego pomysłu.

Nie trzeba być akwarystą, by docenić urok tego widoku.

Johnny Castaway udowadniał, że żywot rozbitka na bezludnej wyspie nie musi być nudny.

W grze Zool jojo nie było niewinną zabawką, lecz śmiertelnym zagrożeniem.

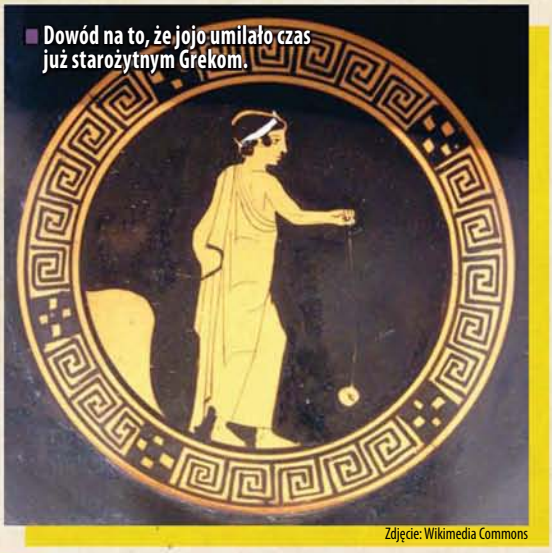
Jak widać, Crash Bandicoot nie należał do mistrzów joja, ale zabierał tę zabawkę na wszystkie swoje przygody.

Jojo

Sznurek poplątał: **Bartłomiej Kluska**

Ma co najmniej 2500 lat i ciągle kręci.

Historycy nie są zgodni co do tego, skąd wzięło się jojo. Niektórzy twierdzą, że podobna zabawka – dwa dyski połączone szpulką i zawieszone na sznurku – umilała wolny czas młodym ludziom już w starożytnych Chinach.



Dowód na to, że jojo umilało czas już starożytnym Grekom.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

O pierwszeństwo w tej kwestii upominają się także Grecy, a ich argumentem jest uwieczniony na antycznych greckich naczyniach wizerunek chłopca bawiącego się czymś, co przypomina dzisiejsze jojo. Właśnie w Grecji archeolodzy wykopali też kilka glinianych – datowanych na 500 lat przed naszą erą – krążków, do których wystarczyłoby doczepić sznurek, by nadal działały. Podobna rozrywka towarzyszyła też arystokratom w XVIII-wiecznej Francji (przed ważnymi bitwami odstresowywać się tak miał sam Napoleon Bonaparte), a w drugiej połowie następnego stulecia w Stanach Zjednoczonych wynalazek zalegalizowano patentami i wprowadzono do masowej produkcji. Wtedy jednak jojo nazywało się jeszcze bandalore.

Nie wiadomo, czy zabawka krążyła po świecie wraz z migrantami lub podróżnikami, czy też w różnych częściach globu wymyślano ją niezależnie. Na Filipinach kręcił dyskami Pedro Flores, który na początku XX wieku przeniósł się do USA, gdzie pracował m.in. jako boy hotelowy. W wolnym czasie udoskonalił konstrukcję, zastępując węzełek łączący sznurek z osią pętelką. Pozwoliło to nie tylko opuszczać dyski i podciągać je szarpnięciem,

Zabójcza broń?

Nie ma żadnych historycznych dowodów, by jojo kiedykolwiek służyło do walki, a popularne przekonanie z tym związane przypisywane jest marketingowym chwytom Donalda Duncana. Na pewno jednak idea ta przetrwała w kulturze masowej: od ciosu jojem wykonanym na bazie ostrza piły niemal zginął James Bond (w „Ośmiorniczce"), a w filmie z 1991 roku za pomocą tej niewinnej zabawki obezwładnił przeciwników żółw ninja Michelangelo. W grach wideo najbardziej zabójczą użytkowniczką jojo jest Bridget z serii bijatyk Guilty Gear.

To triki zapewniły zabawce Duncana długowieczność.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Rafael Matsunaga, CC BY 2.0

ale też wykonywać różne triki, np. „usypiać" zabawkę (czyli wprowadzać w ruch obrotowy w dolnej pozycji). Najważniejszy wkład Floresa w tę historię to jednak nadanie dyskom na sznurku nowej nazwy – to dzięki niemu gadżet miał być znany jako yo-yo (czyli po filipińsku „wracaj do mnie").

Narodziny legendy

Pod koniec lat 20. reklamującego swój produkt Floresa dostrzegł Donald Duncan – inwestor i właściciel firmy Duncan Toys. Wykupił on prawa do zabawki (włącznie z nazwą), a następnie przekonał do niej młodzież z USA. Kluczowa okazała się tu rola trików. Wyprowadzanie psa na spacer, kołyska, winda czy dookoła świata – to zaledwie początek długiej listy sztuczek, które doświadczony użytkownik mógł wyczarować za pomocą joja. Zamiast puszczać krążek w górę i w dół dla zabicia czasu, można było potraktować zabawę jako grę zręcznościową, a wynajęci przez Duncana profesjonaliści w seriach pokazów odbywających się w całym kraju demonstrowali tkwiący w joju potencjał. Później producent zaczął organizować też zawody dla najlepszych. **W 1962 roku firma zasłynęła z tego, że tylko w Stanach Zjednoczonych sprzedała 45 mln joj.** W USA żyło wtedy 40 mln dzieci.

Dawniej frajda ograniczała się do poruszania dyskami w górę i w dół.

Zdjęcie: Bundesarchiv, Bild 146-1985-101-36A / Hoffmann, Herbert / CC-BY-SA 3.0

Duncan zazdrośnie strzegł również praw do marki, lecz tę batalię ostatecznie przegrał. W latach 60. prawnicy konkurencji przekonali sąd, że yo-yo to nie nazwa własna, lecz powszechnie używane określenie popularnej zabawki. W połowie dekady – zaledwie kilka lat po przywołanym wcześniej rekordzie sprzedażowym – firma Duncana zbankrutowała, lecz jojo dopiero się rozkręcało.

Rewolucja w łożysku

Wkrótce do historii przeszły drewniane czy plastikowe dyski z osią i kawałkiem sznurka. Producenci zaczęli prześcigać się w innowacjach. Wprowadzono jojo z łożyskiem kulkowym – w niektórych modelach wymiennym – które sprawia, że po opuszczeniu zabawka

> Jedna z najstarszych zabawek ludzkości wciąż cieszy młodzież na całym świecie.

wiruje, zamiast wracać do dłoni. Paradoksalnie, choć pozbawione swojej najważniejszej funkcji, czyli właśnie powrotu do stanu początkowego, **jojo stało się narzędziem do robienia niezliczonych trików**. Koneserzy doceniają joja metalowe – zazwyczaj stabilniejsze niż te wykonane z tworzyw sztucznych. Ba! Najlepsi kupują i często wymieniają nawet sznurki. Bardzo ważne podczas pokazów są także aspekty wizualne, stąd joja wymyślnie malowane albo wzbogacane elementami świetlnymi. Na postęp technologiczny w tej materii wskazuje też czas „uśpienia" joja. Modele Floresa potrafiły „spać" przez zaledwie kilka sekund, współczesne egzemplarze mogą kręcić się w miejscu nawet pół godziny. Nic dziwnego, że choć podstawowe modele kupimy za 50 zł, najdroższe wersje tej zabawki kosztują kilkaset dolarów.

Ewoluują również sposoby zabawy. Najdłuższą tradycję mają oczywiście triki wykonywane w sposób klasyczny – nieresponsywnym (a więc niewracającym samoczynnie) jojem na stałe przytwierdzonym do sznurka (tzw. onstring). Jednak w zyskującym na popularności stylu offstring zabawka nie jest połączona ze sznurkiem, a ruch wirowy nadaje się jej poprzez wyrzuty w powietrze. Z kolei w wariancie freehand sznurek, zamiast oplatać palec zawodnika, ma na drugim końcu przeciwwagę (np. kostkę), dzięki czemu użytkownik może swobodnie zmieniać rękę, którą puszcza jojo. Osobną kategorię stanowią też magicy manipulujący dwoma jojami jednocześnie, co wymaga niebywałej wręcz koordynacji i precyzji.

W warunkach turniejowych popisy te prezentowane są w towarzystwie muzyki, a choreografia zawodników niekiedy uwzględnia też akrobacje wykonywane całym ciałem. Takim właśnie stylem zasłynął Shu Takada – mistrz joja, który dotarł do półfinału telewizyjnego show America's Got Talent. Z kolei masowej publiczności w Polsce dał się poznać – również dzięki udziałowi w Mam talent! – mistrz kraju i Europy, Kacper Pałatyński. Oczywiście dzięki nagraniom np. na YouTubie nie potrzeba telewizji, by podziwiać występy np. Shinjiego Saito, kilkunastokrotnego mistrza świata w machaniu dwoma responsywnymi jojami, czy Gentry'ego Steina – obecnego czempiona globu w cenionej przez konserwatystów kategorii onstring.

Pozycję mistrzów bezlitośnie podkopują nastoletni pretendenci. **Nie ma się co oszukiwać, profesjonalne jojo to świat dzieciaków.** Brutalna prawda: w ostatnich zawodach mistrzowskich, przez pandemię rozgrywanych online, dla zawodników po czterdziestce utworzono osobną kategorię.

Wciąż się kręci

Ci, którym nie wystarcza jojo, mogą też rywalizować w pokrewnych dyscyplinach. Diabolo to dwie połączone śrubą półkule ułożone w kształt klepsydry, a spin top to mały bączek – okazuje się, że obie zabawki również można wprawiać w ruch sznurkiem, co stwarza okazję do popisów dorównujących tym cyrkowym.

Warto porównać ten przypadek z opisaną w CD-Action 03/2022 zośką – dobry, prowadzony od 90 lat marketing sprawia, że jojo, choć uznawane jest za jedną z najstarszych zabawek w historii, wciąż przyciąga kolejne pokolenia. Środowisko jojarzy – jak to młodzież – nie patrzy w przeszłość, docenia jednak rolę, jaką w tej opowieści odegrał Duncan. Data jego urodzin – 6 czerwca – to dzień joja. |CDA|

Czy wiesz, że...

Nieresponsywne jojo nie wraca samo do ręki użytkownika, dlatego pierwsza sztuczka, której musisz się nauczyć, to bind. By dyski znalazły się w pozycji startowej, trzeba użyć wolnej ręki i zawinąć sznurek w celu podniesienia zabawki... I jest to jeden z nielicznych przypadków, gdy zamiast czytać o czymś w CDA, lepiej po prostu zobaczyć o tym film na YouTubie.

PICO-8

KONSOLA, KTÓREJ NIE MA

O fikcyjnej konsoli z prawdziwymi grami opowiada: **Smuggler**

Opowiadałem wam o starych konsolach dziś nazywanych kultowymi. Pisałem też o takich, które nigdy nie powstały, choć dobrze się zapowiadały, oraz o tych, które okazały się świetne, ale nie zdobyły większego rozgłosu. A co powiecie na konsolę o parametrach rodem z wczesnych lat 80. XX wieku, ale wymyśloną w roku 2015?

Mowa o PICO-8, chyba najpopularniejszej obecnie przedstawicielce tzw. fantasy consoles, czyli fikcyjnych konsol. Z powodzeniem funkcjonują one w środowisku graczy i twórców, choć nigdy nie powstały ich „namacalne" wersje do postawienia na biurku. Krótko mówiąc, **to platformy nieistniejące w postaci fizycznej, na których można sobie pograć**. Albo i samemu pisać dla nich gry.

Zmyślone platformy

Skąd się wzięły owe fikcyjne konsole? Co to właściwie jest i po co w ogóle powstało? To niejaki Joseph „zep" White, zresztą „ojciec" PICO-8, ukuł ten termin. „Fantasy console jest jak zwykła konsola, ale bez niedogodności związanych z rzeczywistym sprzętem. (...) **Przypomina emulator do gier retro, ale emuluje maszynę, która nigdy nie istniała**", tłumaczy. Nasuwa się tu oczywiste pytanie: po co w ogóle tworzyć zmyślone konsole, skoro można bawić się emulatorami istniejących urządzeń, co przy okazji gwarantuje powrót wielu nostalgicznych wspomnień?

Lepsze, bo wymyślone od zera

Cóż, stworzona od podstaw „maszynka" może mieć dokładnie taką specyfikację, jaką sobie wymarzycie, nieważne, jak dziwną. Pozbawiona też będzie przeróżnych wad i błędów konstrukcyjnych, które utrudniały życie posiadaczom dawnych ośmiobitowców i zostały wiernie oddane w emulatorach. Przykładowo taki ZX Spectrum w ogóle nie oferował sprzętowego generowania sprite'ów, a inne ówczesne komputery narzucały w tym zakresie rozmaite ograniczenia.

Emulując fikcyjną konsolę, można stworzyć bardzo specyficzne konfiguracje będące wyzwaniem dla developerów (np. nieduża ilość pamięci zmusza do bardzo starannej optymalizacji kodu), a jednocześnie niehamujące ich inwencji (choćby możliwość generowania masy wspomnianych sprite'ów czy wykorzystania wielokanałowej muzyki). Co więcej, taka „maszynka" może być znacznie szybsza (tzn. mieć większą moc obliczeniową) niż jakikolwiek istniejący ośmiobitowiec. Bo czemu nie?

PICO-8

W trzeciej dekadzie XXI wieku możliwości tej fikcyjnej konsolki są mocno niedzisiejsze:

- obraz – rozdzielczość 128 × 128 w 16 kolorach, maks. 256 sprite'ów o rozmiarach 8 × 8,
- dźwięk – czterokanałowy generator chiptune,
- pamięć RAM – 16 kB,
- nośnik danych – wirtualny kartridż 32 kB.

Parametry dotyczące obrazu pewnie wywołują dziś drwiące prychnięcia u ludzi, którzy marudzą, że FHD jest do bani, bo za duże piksele widać. Ale już fani Game Boyów czy posiadacze komputerów z początku lat 80. powiedzą: „Eee, spoko, 128 × 128 to całkiem dużo". Patrząc na screeny z produkcji na PICO-8, nie mogę powiedzieć, że wyglądają biednie lub szkaradnie. Wiele z nich do złudzenia przypomina mi to, co ogrywałem na Specu jakieś 35 lat temu. (35 lat temu... brzmi przerażająco, swoją drogą).

Do tego istnieją przecież liczni fani estetyki retro urodzeni już po czasach Speca, C64 czy nawet Amigi. Dla kogoś takiego, pozbawionego wspomnień o tych urządzeniach, fantasy consoles wydają się idealne – dają mu to, co lubi, i jednocześnie kreują zupełnie nową jakość, nie ograniczając się do odtwarzania tego, co już było.

Programować PICO-8 każdy może

W efekcie mamy więc coś, co ewidentnie nawiązuje do stylistyki retro i „starych, dobrych czasów", kiedy zamknięta architektura komputera narzucała ograniczenia i zmuszała developerów do główkowania. A dzięki dużej mocy obliczeniowej tworzenie gier na czymś takim nie jest już drogą przez mękę, jak to bywało drzewiej, gdy bez znajomości asemblera nawet nie mieliśmy co siadać w tym celu przed komputerem – bo tylko kod w nim pisany zapewniał grze płynne działanie. (Przez dobre pół roku intensywnie uczyłem się asemblera na C64 i w sumie nigdy nie opanowałem go wystarczająco dobrze. Stąd wszelkie moje próby stworzenia jakiejś gry spełzły na niczym... *Chlip*).

W przypadku PICO-8 wystarczy opanować dość przyjazny język Lua (przypominający nieco Pascala i Basica), by móc tworzyć płynnie działające tytuły. Podobno jeśli ktoś nie jest programistycznym antytalentem i coś tam wie o pisaniu kodu, może przyswoić Lu

Dzięki PICO-8 można odkryć u siebie dryg do tworzenia gier.

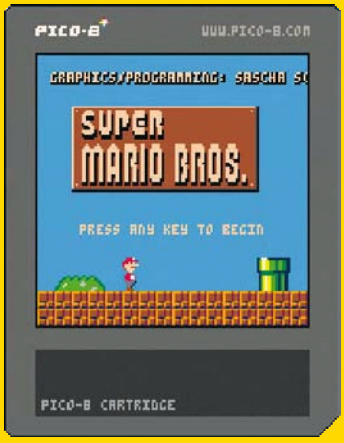
dosłownie w dzień-dwa. A dzięki swojemu minimalizmowi i prostocie taka konsola **ma szansę być doskonałym trenażerem dla ludzi chcących związać swoją przyszłość z gamedevem**. (Jak twierdzi White, „współczesne środowiska programistyczne i narzędzia do robienia gier są bardzo elastyczne, ale ich minusem jest to, że oferują onieśmielającą mnogość możliwości").

OdPICOwane gierki

To faktycznie zdaje się działać – pomimo fizycznego nieistnienia konsoli PICO-8 ludzie namiętnie tworzą na nią gry, użytki, dema. Oczywiście we wszystkie tytuły gra się całkowicie za darmo. **Społeczność skupiona wokół fikcyjnej platformy jest liczna, przyjazna i pełna entuzjazmu** (wydaje nawet własne ziny – na papierze i w internecie).

Tytuły na PICO-8 spotkać da się w kilku formatach. Może to być plik EXE, który po prostu odpalimy na pececie, HTML5 do grania przez

Tak wyglądają wirtualne kartridże...



...czyli grafiki w formacie PNG...

...w których zaszyty jest kod gry...

...uruchamiany z poziomu PICO-8.

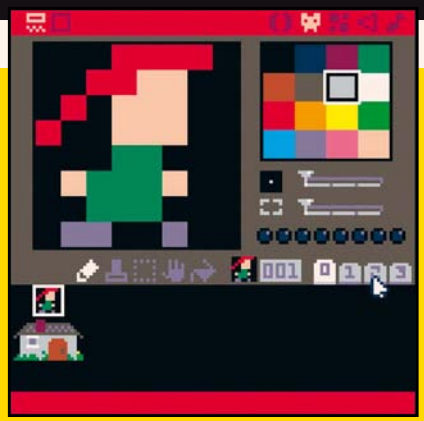
Jak zagrać?

Chcecie pograć na PICO-8? Wystarczy do tego zwykła przeglądarka. Wchodzicie na stronę www.lexaloffle.com i zaczynacie zabawę. (Chrome i Edge przewidują nawet obsługę xboksowego pada!). Jeśli jednak odżałujecie niecałe 15 dolarów na zakup offline'owej wersji PICO-8, dostaniecie nie tylko konsolkę z wbudowanym interpreterem języka Lua (plus edytory grafiki i muzyki), ale też dostęp do firmowego serwera, na który inni maniacy wrzucają swoje dzieła, oraz do forum tej społeczności. Kod każdej znalezionej tam gry możecie analizować i modyfikować, a ich autorzy często publikują w necie specjalne tutoriale, w których opowiadają o rozmaitych programistycznych sztuczkach. Tu np. sporo o tym, jak powstał klon Dooma: bit.ly/3DNYU38.

Maniacy konsoli wydali nawet papierowe ziny.

Picowcy też mają swojego Boinga!

przeglądarkę internetową lub – jak na wirtualną konsolę retro przystało – wirtualny kartridż. W tym ostatnim przypadku **gra zapisana jest w specjalnie przygotowanym pliku PNG. Otwarty zwykłą przeglądarką graficzną wyświetli się jako obrazek nośnika z okładką**, ale z poziomu PICO-8 odpali się zaszyta w nim produkcja. Niezłe, przyznacie? »



Wraz z PICO-8 dostaje się edytory kodu, grafiki i muzyki do tworzenia gier.

Najsłynniejszą produkcją wywodzącą się z PICO-8 jest Celeste (która zresztą doczekała się niedawno na fikcyjnej konsoli sequela). Stworzona w 2016 w zaledwie cztery dni w trakcie game jamu, została później rozbudowana i wydana na PC, Maca, PS4, XBO i Switcha. Sprzedała się w sumie w ponad milionie egzemplarzy! (W każdej z jej edycji znaleźć można pierwotną wersję na PICO-8 jako bonus).

Tytułów na tę wirtualną konsolkę jest sporo (naliczyłem ich grubo ponad 200, a na pewno nie dotarłem do wszystkich miejsc, gdzie można je znaleźć) i ciągle pojawiają się nowe. Co najmniej 10 darmowych gier wykorzystujących ten silnik znajdziemy obecnie na Steamie, z czego najpopularniejsza i najwyżej oceniana to Time Thief. Wygląda całkiem zacnie, jak jakaś ośmiobitówka na ZX Spectrum czy Atari 800 z pierwszej połowy lat 80. Nie brakuje też rozmaitych klonów klasyki, z których warto wymienić **zadziwiająco dobrze wyglądającego Pooma, czyli przeróbkę Dooma. Tak, na tym wirtualnym maleństwie da się robić gry w 3D!** Fani klasycznych FPS-ów znajdą tu także Wolfensteina 3D.

Miłośników komputerowej klasyki ucieszą również Another World oraz UnDune II. Pogramy też w demaki nowszych gier, np. w Low Mem Sky (No Man's Sky), oraz zapewne niezbyt oficjalne wersje takich hitów jak Flight Simulator, Street Fighter II czy Super Mario Bros. Trafiają się i tytuły ewidentnie inspirowane rozmaitymi evergreenami, jak Pico-Man, Picofender, Picoban, Alone in Pico, P.Craft, Pico Sonic itd. Nie zabrakło nawet produkcji z uniwersum Gwiezdnych Wojen (X-Wing vs. Tie Fighter: Attack on the Deathstar). **Jakich gier by się nie lubiło, znajdzie się na PICO-8 coś dla siebie.**

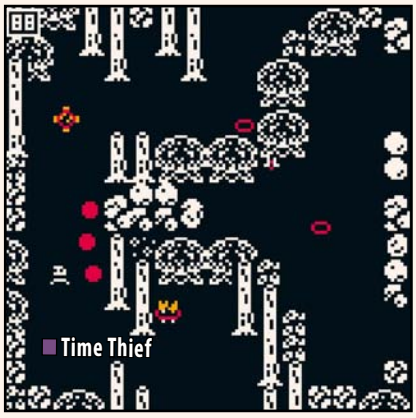
A jak to się zaczęło?

Jak już wiecie, twórcą tej fikcyjnej konsoli jest Joseph White. Anglik od dziecka fascynował się komputerami, ale że dorastał w latach 80. w niezbyt zamożnej rodzinie, to nie posiadał własnego. Stąd masę czasu spędzał u kumpli z lepiej sytuowanych rodzin, grając na ich C64 oraz Apple IIe. Lubił też odwiedzać ojca w pracy, gdzie miał dostęp do popularnego w Wielkiej Brytanii ośmiobitowca BBC Micro. Wklepując do niego programy z książek oraz czasopism, jakoś tak sam z siebie opanował programowanie. I postanowił, że to właśnie będzie jego sposób na życie.

W 1993 założył jednoosobowe studio Jazz Software i wydał grę logiczną dystrybuowaną w modelu shareware. Po studiach i kilku latach pracy na stanowisku grafika komputerowego White w 2002 znów postanowił zarabiać jako twórca gier i założył Lexaloffle Games. W 2008 przeprowadził się do Japonii, gdzie klepał biedę. Stworzył wprawdzie kilka tytułów logicznych, ale te nie przyniosły mu ani sławy, ani pieniędzy. By przetrwać, pracował jako programista freelancer, łapiąc rozmaite fuchy. Ale że takie

Nie tylko na PC

Konsolę PICO-8 da się również emulować na Raspberry Pi, a gry na nią uruchomimy na smartfonach, choć tu mogą jeszcze występować czasem pewne problemy. Widziałem też PICO-8 działające na handheldzie (acz zupełnie mi nieznanym – Anbernic RG351M, jakby ktoś pytał).


Time Thief

Doom... yyy... Poom

Trial of the Sorcerer

Celeste na PICO-8...

...i w wersji na PC.

klepanie kodu na zlecenie korporacji wpędzało go w depresję, w ramach odtrutki po pracy programował dla własnej przyjemności, tworząc rozmaite „cudeńka". Jednym z nich był LEX500 – w założeniach emulator Amigi 500, który w trakcie prac wyewoluował w emulator czegoś, co z grubsza przypominało ulubiony komputer

Platformówkowy przebój Celeste wywodzi się właśnie z PICO-8.

Tak wygląda wnętrze Pico Pico Cafe.

Zdjęcie: picopicocafe.com

White'a z młodości, czyli BBC Micro. Projekt jednak nigdy nie został ukończony.

W 2012 w otworzonej przez siebie kawiarni Pico Pico Cafe, którą upodobali sobie mieszkający w Tokio zachodni programiści freelancerzy (lokal udostępniał im przestrzeń coworkingową), White spotkał Juliena Quinta. Mężczyźni szybko się zaprzyjaźnili, bo obaj czuli wielki sentyment do ośmiobitowców. W trakcie jednej z rozmów Joseph przypomniał sobie o swoim dawnym projekcie, LEX500, i postanowił go w końcu sfinalizować. Później **doszedł do wniosku, że zamiast robić emulator czegoś, co już było, lepiej stworzyć od podstaw coś zupełnie nowego**. I z grubsza tak narodził się pomysł na PICO-8. (W rzeczywistości był to dużo bardziej złożony proces, ale na szczegółowy opis całej historii nie starczyłoby tu miejsca).

„PICO" pochodzi od nazwy wspomnianej kawiarni, a „8" wzięło się stąd, że „maszynka" miała być ośmiobitowa. Początkowo White planował stworzyć wirtualny komputer, a nie konsolę, o nieco lepszych parametrach (rozdzielczość 160×120, w trybie edycji kodu nawet 320×240), z interpreterem Basica oraz wirtualnym dyskiem twardym, na którym można by zapisywać programy. W miarę postępów prac projekt ewoluował w minimalistyczną konsolę. A że spotkała się ona z ciepłym przyjęciem na prezentacji w Pico Pico Cafe (zrobiono nawet kilka game jamów z nią w roli głównej), White uznał, iż przedstawi swe dzieło światu... i spróbuje coś na tym zarobić.

Róbcie gry, a nie dym w necie!

W sumie PICO-8 jest nie tyle fikcyjną konsolą, co po prostu **kompletnym, choć niezbyt złożonym, całkiem fajnym i prostym w obsłudze silnikiem** dającym możliwość łatwego tworzenia gier nawet laikom. Hm... więc może i wy spróbujecie swych sił? Kto wie, może projektując prawdziwe gry na wyimaginowaną konsolę, przekonacie się, że macie do tego dryg, a to odmieni wasze

Flight Simulator!

życiowe plany. A nawet jeśli nie, będzie to na pewno czymś znacznie kreatywniejszym niż ogrywanie n-ty raz jakiejś klasyki z 1984 na emulatorze ośmiobitowca czy kłócenie się na przeróżnych forach o wyższość Atari XE nad C64 albo odwrotnie. Podobno śpiewać i tworzyć gry każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej. Sprawdźcie sami!

PS Tym, których zachęciłem do programowania PICO-8, polecam tę polskojęzyczną stronę: **bit.ly/3KoiV5i**. |CDA|

Nie tylko PICO-8

Takich wirtualnych „maszynek" jest oczywiście więcej. White opracował też dużo bardziej zaawansowaną technologicznie fikcyjną konsolę Voxatron (tworzy grafikę z voxeli), a obecnie zajmuje się Picotronem, czyli hybrydą swoich dwóch poprzednich dzieł (480 × 270, 64 definiowalne kolory, ośmiokanałowy dźwięk itd.). Możecie również poszukać informacji o wyimaginowanej mutacji konsoli Sega Genesis, tj. Gigadrivie stworzonym przez firmę M2, czy Pixel Vision 8. Jeśli zaś od nieistniejących konsol wolicie zmyślone komputery, zerknijcie na TIC-80: www.tic80.com.

Dla fanów wyścigów też coś się znajdzie.

Impreza w stolicy hazardu

Pokémon GO Tour LAS VEGAS

Łapał Poksy między kasynami: **Krigor**

W lipcu tego roku minie siedem lat od premiery Pokémon GO. W tym czasie gra Niantica stała się jednym z najpopularniejszych tytułów mobilnych, jej fani zaś chętnie spotykają się na organizowanych przez twórców eventach. Właśnie w tego rodzaju imprezie – jako jedyny przedstawiciel polskich mediów – miałem okazję uczestniczyć.

Event Pokémon GO Tour okazał się dla fanów gry prawdziwym świętem. W ujęciu globalnym pozwolił bowiem uzupełnić kolekcję Pokémonów o rzadkie okazy, a jego prologiem była zorganizowana przez Niantic tydzień wcześniej impreza stacjonarna w Las Vegas, która zgromadziła aż 50 tys. entuzjastów tego mobilnego hitu.

Pustynne klimaty

Miejscem akcji był Sunset Park – położone w południowo-wschodniej części metropolii tereny zielone, które na potrzeby wydarzenia zostały zmienione w cztery krainy odpowiadające różnym biomom z gry. Jest to o tyle ciekawe, że sam park – podobnie zresztą jak i całe Las Vegas – znajduje się na obszarze... cóż, najlepiej pasuje tu słowo „pustynnym". Nie było więc problemów z wydzieleniem miejsca dla choćby Pokémonów ognistych, które świetnie pasowały do piasków i lichych krzewów charakterystycznych dla suchego klimatu, z kolei te kojarzone z wodą świetnie odnalazły się bliżej dużego akwenu i części parku korzystającej z dobrodziejstw sztucznego nawadniania. Innymi słowy, **Sunset Park okazał się lokalizacją na tyle zróżnicowaną, że świetnie wpasował się w klimat gry**, dając bardzo dobre podstawy dla tematycznej rozgrywki.

O klimat zadbali też sami twórcy, rozstawiając odpowiednią scenografię. Ta co prawda była raczej skromna, ale sporych rozmiarów wulkan dymiący co jakiś czas robił dobre wrażenie. Nie zabrakło oczywiście infrastruktury eventowej: na odwiedzających czekały m.in. stoiska z fantami związanymi z grą, liczne stacje nawadniające, strefa gastronomiczna czy punkty, gdzie można było spotkać znane osobistości ze świata Pokémon GO lub uzyskać informacje na temat zarówno przebiegu imprezy, jak i dostępnych w jej ramach aktywności. A działo się sporo!

Hasło: Hoenn

Wydarzenie koncentrowało się na Pokémonach z regionu Hoenn, który na pewno kojarzycie chociażby z Ruby i Sapphire – to na okładkach tych odsłon pojawiły się wizerunki gwiazd eventu, czyli Groudona i Kyogre. Właśnie z nimi związany był główny quest imprezy, i to nie byle jaki, bo w jego ramach po raz pierwszy w historii Pokémon GO mogliśmy współpracować z... Team Rocket. To bez wątpienia czarne charaktery serii, jednak połączenie z nimi sił okazało się konieczne. Kolejne etapy zadania zostały tak skonstruowane, że w celu ich ukończenia trzeba było odwiedzić wszystkie cztery wyznaczone w parku strefy i np. złapać w nich określone Pokémony. W skrócie: sporo łażenia. Jeśli wierzyć Google'owi, zarówno pierwszego, jak i drugiego dnia eventu w pogoni za stworkami przebyłem pieszo około 10 kilometrów.

Zwieńczeniem tego trudu były Groudon i Kyogre w wersjach Primal, czyli w formach przypominających megaewolucje i dających znaczący przyrost mocy. Jeśli liczby coś wam w tym przypadku mówią, wyjaśnię, że Pokémony te, w formie normalnej na poziomie mniej więcej 4000 CP, dostają boosta do około 6000 CP. Było więc o co walczyć – a zmagania w ramach rajdów toczyły się na rozstawionych w parku wirtualnych arenach. Tam właśnie pojawiały się rzeczone legendarne stworki, co ciekawe jednak, wszyscy grający zostali podzieleni na dwie drużyny i w zależności od tego, który zespół lepiej sobie radził w ciągu ostatniej godziny, jeden z bohaterów eventu miał

Wulkan był jednym z najbardziej okazałych elementów scenografii. W jego okolicy znajdowały się też trzy areny.

Podziwiam nie tylko za fantazję, ale i za to, że nie rozpuścili się w tych strojach podczas wędrówek w palącym słońcu.

Mewtwo również docenił event.

Czapki z głów za taki garnitur. Pan zrobił absolutną furorę.

Cosplayu oczywiście nie mogło zabraknąć.

o wiele częstsze spawny. Rdzeń całej zabawy opierał się więc na ukończeniu głównego zadania i starciach z legendami na arenach – tak, żeby złapać jak najlepsze okazy (oczywiście w wymarzonej wersji shiny) i nazbierać odpowiednio dużo energii potrzebnej na zmiany form Pokémonów. Na tym jednak aktywności się nie kończyły.

Miłe dodatki

Oprócz dania głównego dostaliśmy całkiem sporo misji pobocznych. Frajdę sprawiło mi szukanie ośmiu rozsianych po obszarze zabawy PokéStopów – wskazówkami, gdzie je znaleźć, były mapy umieszczone w różnych miejscach. Ot, wystarczyło zrobić zdjęcie, a potem szukać. Ciekawym uzupełnieniem okazały się również zadania polegające na łapaniu Pokémonów związanych z określonym sektorem – robiło się to trochę przy okazji, jednak nagrody za wypełnienie misji tak czy inaczej wpadały na konto.

Najwięcej emocji z „dodatków" wzbudziły jednak **łowy na Latiasa – ten Pokémon pojawiał się „na dziko" i zazwyczaj bardzo szybko uciekał**. Należało go więc odnaleźć i... cóż, liczyć na szczęście. Pewne ułatwienie stanowił quest, który polegał na zrobieniu stworkowi zdjęcia. Jeśli się to udało, nagrodą była próba złapania Latiasa ze zdecydowanie wyższymi szansami na sukces. Oczywiście również i przy tej okazji wszyscy mieli nadzieję na wersję shiny. Miłym bonusem było także... polowanie na kody. Te, wyrzeźbione na ustawionych w różnych miejscach kamieniach i dla niepoznaki zapisane fikuśnym fontem, mogliśmy znaleźć na terenie parku. Ciąg znaków wystarczyło wprowadzić w sklepie, by w ten sposób zyskać dostęp do trzech kolejnych Pokémonów legendarnych – szansę na ich schwytanie dostawaliśmy po wypełnieniu stosunkowo krótkich questów.

Dwa dni włóczęgi

Cała impreza trwała dwa dni. W tym czasie złaziłem Sunset Park wzdłuż i wszerz, **złapałem ponad 50 Pokémonów legendarnych i mitycznych, około 800 zwyczajnych, w tym kilkanaście wersji shiny** – Groudon i Kyogre też się zresztą do tego grona zaliczają. Na konto wpadł mi niemal milion stardusta i blisko 200 rzadkich cukierków. Słowem – obłowiłem się. Choć można było wycisnąć z eventu zdecydowanie więcej, sądząc po osiągnięciach niektórych graczy.

A tych ostatnich – jak już zresztą napisałem na początku – była cała masa. Entuzjaści łapania Pokémonów przybyli z całego świata. Stojąc w kolejce po wodę, przysłuchiwałem się Niemcom porównującym złapane stworki, pogawędziłem trochę z panią ze Szwajcarii, nie zabrakło też Japończyków, Szwedów czy Francuzów. Co ciekawe, **grali ludzie w różnym wieku: od kilkuletnich dzieciaków, które do zabawy dołączyły wraz z rodzicami, aż po seniorów**, których często nikt nie podejrzewałby o polowania na Poksy. Szczerze kibicowałem pewnej pani – na oko grubo po sześćdziesiątce – która łapała przy mnie shiny Groudona. Z sukcesem zresztą!

Należy jednak uczciwie stwierdzić, że nie wszystko się organizatorom udało. Trochę za mało było scenografii oraz punktów z jedzeniem, a udostępniona gościom sieć Wi-Fi padła w momencie startu imprezy, przez co wszyscy zdani byli na przeciążoną łączność komórkową – siłą rzeczy przy takim tłumie muliło, ale na szczęście tak czy inaczej dało się grać. W ramach rekompensaty Niantic przedłużył jednak pierwszy dzień eventu do godziny 22:00, a dzięki rozstawionym w mieście arenom i dodatkowym PokéStopom zabawę można było kontynuować nawet po opuszczeniu parku.

Event zaliczam do udanych. Bawiłem się przednio, poznałem sporą liczbę zakręconych na punkcie Pokémonów osób, na własne oczy też przekonałem się, jak bardzo Amerykanie uwielbiają gadżety związane z grami. **W kolejce choćby po koszulki stało... kilka tysięcy osób. Serio – ani na jotę nie koloryzuję, coś niesamowitego.** I to chyba najlepiej oddaje, jak mocną marką są Pokémony i jak dużą popularnością wciąż cieszy się Pokémon GO. |CDA|

To kolejka po koszulki. A raczej jej niewielki fragment. Ogółem w ogonkach tego typu stało kilka tysięcy ludzi.

Gratulacje dla zwycięzcy konkursu polegającego na wyszukiwaniu różnic między obrazkami, były one bowiem całkiem nieźle zamaskowane.

Oprawa widowiska na głównej scenie momentami zapierała dech w piersiach.

Intel Extreme Masters z Lenovo: REWOLUCJA AI

Katowice po raz kolejny gościły drużyny esportowego świata. Na głównej arenie Spodka toczyły się walki o trofeum dla najlepszego zespołu CS:GO, w tle tego wydarzenia o globalnej już renomie Lenovo Legion – jeden z głównych partnerów turnieju – pokazał zaś nowe laptopy.

Intel Extreme Masters to bez wątpienia święto esportu, dla którego Katowice są domem już od wielu lat. **Rozgrywki CS:GO przyciągają nie tylko topowe drużyny, ale też – co najważniejsze – liczoną w dziesiątkach tysięcy publiczność z całego świata.** Tradycyjnie już zmagania w Counter-Strike'u czy w StarCrafcie stały się okazją do wystawienia stoisk, przy których zwiedzający mogli zapoznać się z gamingowymi nowinkami i rozerwać na różne sposoby w przerwach pomiędzy kolejnymi meczami.

Rewolucja AI w Lenovo Legion

Wśród wystawców nie mogło oczywiście zabraknąć Lenovo, sponsora jednej z drużyn biorących udział w turnieju CS:GO – G2 Esports. Z tej też okazji odwiedzający mogli zajrzeć na przygotowaną w części wystawowej scenę wspomnianego producenta, by wziąć udział w różnorakich aktywnościach i zapoznać się m.in. z najnowszymi laptopami Lenovo Legion.

Producent podczas spotkania dla mediów zaprezentował dwa modele, które pokazują, że gamingowy sprzęt można robić trochę inaczej: to Lenovo Legion Pro 7i oraz Lenovo Legion Pro 5i. Czym wyróżniają się na tle konkurencji? **Lenovo, prócz odświeżonej konfiguracji sprzętowej, o czym za chwilę, pochwaliło się… wsparciem sztucznej inteligencji.** – *Pomijając kwestie zwiększonej wydajności, nasz chip AI jest główną różnicą pomiędzy obecną a poprzednią generacją laptopów Lenovo Legion* – mówi John Miedema, Director of Product and Business Development EMEA w firmie Lenovo.

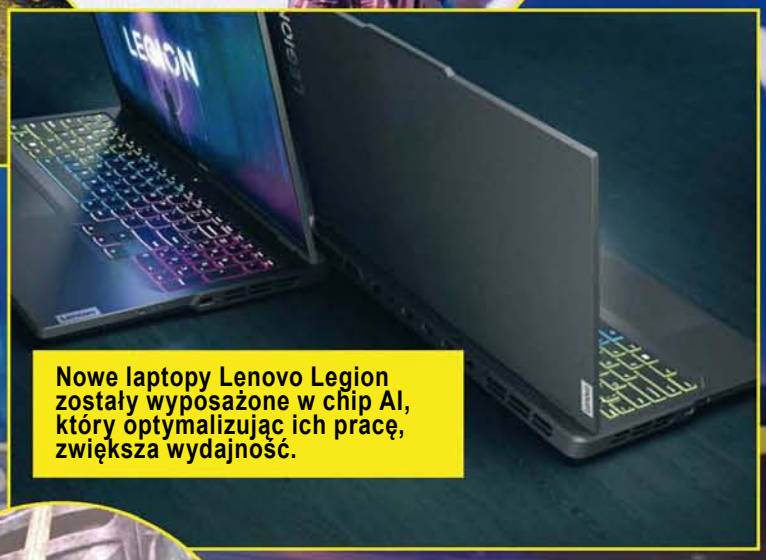
To umieszczony na płycie głównej **dodatkowy, ściśle wyspecjalizowany chip, który odpowiada za optymalizację wydajności urządzenia**. W praktyce działa to w bardzo ciekawy sposób: laptop Lenovo Legion „uczy się" pracować ze swoim właścicielem. Gdy uruchamiamy grę, sztuczna inteligencja zbiera informacje z sensorów oraz sprawdza ustawienia sprzętowe. Następnie analizuje dane i na ich podstawie dobiera najlepsze parametry, w zależności od tego, czy dany scenariusz użytkowania dotyczy mniej obciążających zajęć, czy grania. W tym drugim przypadku dochodzą jeszcze algorytmy – system AI potrafi rozpoznać dany tytuł, ba, nawet scenę widoczną na ekranie, i na podstawie wszystkich tych informacji tak zoptymalizować ustawienia, żeby wycisnąć z laptopa jeszcze więcej mocy.

– *Nasz chip optymalizuje ustawienia systemowe, ustawienia związane z kulturą pracy i pomaga graczom ustawiać odpowiednie profile dotyczące np. najwyższej wydajności lub jak najdłuższego czasu pracy na baterii, ucząc się podczas pracy urządzenia i użytkowania laptopa przez użytkownika* – podkreśla John Miedema. – *Tworząc nową linię laptopów, musimy znaleźć złoty środek pomiędzy poborem mocy, temperaturami pracy i wielkością obudowy. Musimy mieć dobrą wydajność, prawidłowe chłodzenie, a potem zastosować najlepsze ustawienia – i w tym pomaga nam nasza AI, sprawiając, że wszystkie te elementy układanki działają 10-15% lepiej od porównywalnych laptopów konkurencji* – dodaje przedstawiciel Lenovo.

Jak sprawdza się to w praktyce? John Miedema podkreśla, że **AI Lenovo została przygotowana z myślą o gamingu i wytrenowana na szeregu gier w ten sposób, aby zysk, jeśli chodzi o wydajność, był dla gracza odczuwalny**. – *Chip LA IA potrafi rozpoznać, jaka gra z jego białej listy została uruchomiona. System więc rozpoznaje, że włączyliśmy np. Cyberpunka 2077, i automatycznie ustawia prawidłowy dla tej gry profil. Sprawia to, że specjalnie dla*

Najlepszą drużyną w rozgrywkach CS:GO okazał się G2 Esports.

Konkurs cosplayowy był jedną z atrakcji na stanowisku firmy Lenovo Legion.



Nowe laptopy Lenovo Legion zostały wyposażone w chip AI, który optymalizując ich pracę, zwiększa wydajność.

Nie tylko większa wydajność, ale i poprawione chłodzenie, a co za tym idzie, również kultura pracy.

Cosplay niejedną ma twarz, co było wyraźnie widać na strefie Lenovo Legion.

tej gry moc laptopa jest przenoszona z obszarów, gdzie nie jest potrzebna, i przydzielana jest dla CPU lub GPU, w zależności od wymagań gry. Kiedy mamy zadanie wyjątkowo wymagające dla procesora, system sprawi, że procesor dostanie więcej mocy. I odwrotnie: w pracach bardziej wymagających dla karty graficznej ta ostatnia będzie priorytetem. Równocześnie to coś więcej niż proste balansowanie. Laptop, dzięki obecności AI, uczy się twoich zachowań i potrafi dostosować się do różnych scenariuszy użytkowania sprzętu i niezależnie od decyzji użytkownika tak czy inaczej potrafi znaleźć optymalne ustawienia, sprawiając, że wydajność wzrasta nawet o 15% – tłumaczy John Miedema.

Laptopy Lenovo Legion

Lenovo Legion Pro 7i to laptop o łącznym TDP (maksymalna ilość ciepła widzialnego w ciągu sekundy) wynoszącym do 235 W, który może zostać wyposażony nawet w GeForce'a RTX 4090 175 W i procesor najnowszej generacji Intela. Do dyspozycji gracza oddaje największą dozwoloną przepisami baterię 99,99 Wh i chłodzenie wykorzystujące komorę parową oraz ciekły metal, co sumarycznie pozwala osiągnąć jeszcze większą wydajność przez poprawę odprowadzania ciepła. Świetny użytek z takiej mocy obliczeniowej zrobimy dzięki 16-calowemu ekranowi z matrycą 240 Hz – co ciekawe, wyświetlacz ma proporcje 16:10, więc w przerwach pomiędzy kolejnymi grami wygodnie popracujemy lub przejrzymy sieć.

Zmiany nie ominęły również laptopa Lenovo Legion Pro 5i – tutaj mamy do 200 W łącznego TDP i możemy zdecydować się na kartę GeForce RTX (maks. RTX 4070 140 W) i procesor Intela 13. generacji. Także w tym przypadku poprawiono chłodzenie, zapewniając tym samym zwiększenie wspomnianego współczynnika TDP o dodatkowe 15 W w stosunku do poprzedniej generacji, sprzęt zaś w najlepszej konfiguracji został wyposażony w ekran 16:10 240 Hz o przekątnej 16 cali.

Oba modele Lenovo Legion szczycą się gamingowym, nieco agresywnym i odświeżonym wyglądem z dużymi, powiększonymi wylotami chłodzenia, które sprawiają, że całość tego układu nie przeszkadza w użytkowaniu oraz pracuje w sposób optymalny. **Obudowy laptopów zostały przygotowane z materiałów w dużej części pochodzących z recyklingu**, wewnątrz nich zaś znajdziemy wspomniane wcześniej chipsety LA AI optymalizujące pracę sprzętu.

IEM z Lenovo Legion

Znając wyniki zmagań esportowych na głównej scenie, śmiało można powiedzieć, że Lenovo wie, na którego konia postawić. – *Lubię esport i nie mogę się doczekać finałów. Mamy długoterminową umowę sponsorską z G2 Esports, więc to właśnie im będę kibicować* – mówił przed finałami John Miedema. I rzeczywiście: **sponsorowana przez Lenovo drużyna wygrała, bez większych problemów pokonując w CS:GO w finałowym starciu zespół Heroic. Widowisko było przednie.** W międzyczasie zaś każdy mógł udać się na stanowisko Lenovo Legion, by obejrzeć konkurs dla cosplayerów czy wziąć udział w wielu aktywnościach – przez dwa dni w katowickim Spodku atrakcji bez wątpienia nie brakowało.

MATERIAŁ PRZYGOTOWANY WE WSPÓŁPRACY Z PARTNEREM

CUDZE CHWALICIE, SWEGO NIE ZNACIE

czyli rzecz o polskim komiksie

Kartkuje kolejne pozycje przyodziany w husarskie skrzydła: **Gruby AL**

W poprzednim numerze przybliżyłem wam historię komiksu na świecie. A gdyby tak sięgnąć po rodzime opowieści? Sprawdźmy, jak medium ewoluowało w Polsce i jaki wpływ na jego rozwój miały burzliwe losy naszej ojczyzny.

Początków komiksu w Polsce należy szukać w prasie odrodzonej po odzyskaniu przez kraj w 1918 roku niepodległości. Publikowano wówczas żartobliwe historyjki będące zazwyczaj połączeniem obrazków i rymowanego tekstu, który znajdował się pod ilustracjami. Przykładem takiego „prakomiksu" jest umieszczana od 1919 w Szczutku, lwowskim piśmie satyryczno-politycznym, seria „Przygody szalonego Grzesia". Te krótkie opowiastki, zebrane rok później w jeden album, stały się oficjalnie pierwszą komiksową książeczką wydaną w Polsce. Odbiorcami historyjek obrazkowych pojawiających się w czasopismach byli zazwyczaj dorośli, jednak powstawały również pozycje przeznaczone dla dzieci. **Chyba najsłynniejszym polskim komiksem przedwojennym są wznawiane regularnie po dziś dzień, a powstałe w 1932 roku, przygody Koziołka Matołka** autorstwa Kornela Makuszyńskiego i Mariana Walentynowicza. Niekoniecznie związana z rodzimym komiksem, ale również warta odnotowania data to 8 grudnia 1938, kiedy to pojawiła się Gazetka Miki – tygodnik po raz pierwszy pozwalający czytelnikowi z kraju nad Wisłą zapoznać się z historyjkami pochodzącymi zza oceanu.

Zanim Wiedźmin stał się międzynarodowym hitem, Geralt wyglądał nieco... inaczej. (Komiks – Fantastyka, nr 9/1993).

Kolorowe zeszyty w służbie propagandy

II wojna światowa w naturalny sposób zahamowała dalszy rozwój medium. Swoje dołożyli też rządzący później Polską komuniści, którzy widzieli w komiksie przejaw kultury amerykańskich imperialistów. Mimo podobnych niechęci już w 1948 roku na ostatniej stronie tygodnika Przekrój ukazały się paski komiksowe z przygodami profesora Filutka. Prawdziwym przełomem okazał się wydawany od następnego roku Świat Młodych, na łamach którego debiutowali m.in. „Tytus, Romek i A'Tomek" Papcia Chmiela (a właściwie Henryka Jerzego Chmielewskiego), „Jonka, Jonek i Kleks" Szarloty Pawel, „Tajfun" Tadeusza Raczkiewicza czy liczne komiksy Tadeusza Baranowskiego. Nie można nie wspomnieć również o publikowanych od 1958 na łamach

Tajemnica działu publicystyki w CDA rozwiązana („Tytus, Romek i A'Tomek", księga XVI).

Profesor Filutek zniknął na chwilę ze swojego toruńskiego pomnika, ale czeka na niego wierny pies.

Zdjęcie: dariuszfaranciszek, polska-org.pl

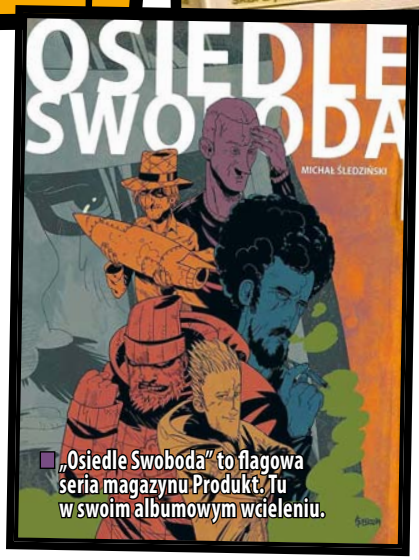
gdańskiej popołudniówki Wieczór Wybrzeża paskach komiksowych autorstwa Janusza Christy. Stworzeni przez niego dwaj marynarze (Kajtek i Koko) doczekali się w 1972 roku swoich następców – wojów **Kajka i Kokosza. Jeden z albumów z ich przygodami, „Szkoła latania", kilka lat temu przebił nieosiągalny do tej pory dla komiksu w Polsce „szklany sufit", stając się lekturą szkolną**.

Komiks w PRL-u stał się także narzędziem propagandy. Pod koniec lat 60. zadebiutował „Kapitan Żbik", seria o niezłomnym milicjancie

Polacy też mają swoich superbohaterów!

mająca poprawić wizerunek MO w oczach młodego pokolenia. „Kolorowe zeszyty" – jak często nazywano tego typu komiksy – ukazywały się bez przerw aż do czasu wprowadzenia stanu wojennego. Publikacji budujących patriotyczne postawy wśród młodzieży było więcej, to m.in. „Tajemnica złotej maczety" (o weteranie II wojny światowej), „Podziemny front" (o walce Armii Ludowej z hitlerowskim okupantem) czy „Pilot śmigłowca" (zgadza się – o pilocie śmigłowca). **Z myślą o starszym czytelniku powstawał magazyn Relax (ukazujący się od 1976 roku)**, a później również historie obrazkowe drukowane na łamach Fantastyki. To dzięki komiksowej mutacji tego ostatniego, kwartalnikowi Komiks – Fantastyka, czytelnicy mogli zapoznać się z takimi klasykami jak „Funky Koval" czy „Wiedźmin" (oba autorstwa Bogusława Polcha).

Warto wspomnieć również o wydanym przez prasę podziemną albumie „Solidarność – 500 pierwszych dni". Pozycja z 1984 roku może dumnie dzierżyć tytuł pierwszego polskiego komiksu niezależnego. Okres PRL-u to z jednej strony walka z cenzurą czy ciągłymi brakami wynikającymi z ułomności gospodarki centralnie planowanej (reglamentacja papieru i farby drukarskiej stała się m.in. przyczyną zakończenia wydawania Relaksu). Z drugiej strony to szansa dotarcia do niewiarygodnie szerokiego grona odbiorców. Poszczególne albumy rozchodziły się nierzadko w setkach tysięcy sztuk, co z perspektywy współczesnego rynku jest nieosiągalnym wynikiem.



„Osiedle Swoboda" to flagowa seria magazynu Produkt. Tu w swoim albumowym wcieleniu.

Nowy początek w nowej rzeczywistości

Pierwsze lata nowego ustroju to trudny okres dla rodzimych twórców. Otwarcie się na Zachód spowodowało, że na rynku zaczęły dominować produkcje zagraniczne, przede wszystkim amerykańskie komiksy superbohaterskie, do których w drugiej połowie lat 90. dołączyła manga. **Polska odnoga medium, boleśnie zderzona z realiami kapitalizmu, zmuszona była zejść do podziemia** – pierwsza dekada III RP to czas debiutu nowych twórców na kartach zinów (półamatorskich magazynów publikowanych niezależnie i w niewielkim nakładzie) takich jak AQQ, Krakowski Klub Komiksu czy Arena Komiks. To na ich łamach po raz pierwszy pojawili się Przemysław Truściński, Krzysztof Gawronkiewicz czy twócy „Jeża Jerzego" – Tomasz Leśniak i Rafał Skarżycki.

Przełomu szukać można w roku 1999 i ukazaniu się magazynu komiksowego Produkt Michała „Śledzia" Śledzińskiego. Pismo, mimo oficjalnej kioskowej dystrybucji, nie ukrywało swojego undergroundowego stylu, ostrzegając już na okładce, że „rzuca miechem". Produkt pozwolił wypłynąć na szerokie wody całej rzeszy zdolnych artystów, których prace wydano później w ramach autorskich albumów. W magazynie swoje dzieła publikowali m.in. bracia Minkiewiczowie („Wilq"), Filip Myszkowski („Emilia, Tank i Profesor"), Karol „KRL" Kalinowski („Łauma") czy Clarence Weatherspoon („Josephine"). Sam **Śledziński został natomiast najbardziej rozpoznawalnym twórcą młodego pokolenia**.

Boom komiksowy

Debiut Produktu zbiegł się z okresem nazywanym „boomem komiksowym". Klub Świata Komiksu, inicjatywa wydawnicza powstała na bazie magazynu Świat Komiksu, z każdym kolejnym rokiem publikował coraz większą liczbę nowych albumów, sięgając również, na początku dość ostrożnie, po dzieła rodzimych artystów. Do KŚK szybko dołączyli inni (warto docenić wkład wydawnictw Kultura Gniewu oraz timof i cisi wspólnicy), z czasem budując niewielki, ale zdrowo funkcjonujący rynek, w którym odnaleźć można właściwie dowolny gatunek.

Polski komiks to wciąż nisza, jednak próbuje przebić się do szerszej świadomości.

Po 30 latach od nastania nowej rzeczywistości polski komiks wciąż pozostaje niszą, jednak podejmuje próby przedostania się do szerszej świadomości. Wilq reklamował napój Hoop Cola, Tytus, Romek i A'Tomek promowali Media Markt, Jeż Jerzy doczekał się filmu kinowego, a Kajko i Kokosz serialu na Netfliksie. Niech za podsumowanie trudnej i wyboistej drogi, jaką przeszli polscy twórcy, posłuży rok 2017, kiedy to pracująca dla Marvel Comics rysowniczka Katarzyna Niemczyk otrzymała za swój komiks „Mockingbird" nominację do Nagrody Eisnera – komiksowego odpowiednika Oscarów. »

Koziołek Matołek obchodził dopiero co 90. urodziny.

Polski komiks na uchodźstwie

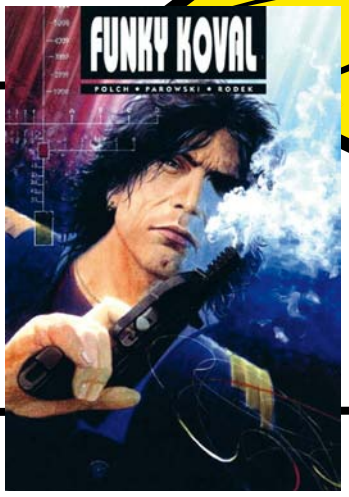
Najbardziej znanym polskim komiksem okresu II wojny światowej są „Przygody Walentego Pompki" drukowane od września 1941 do kwietnia 1942 roku w piśmie Odsiecz – Polska Walcząca w Ameryce (wydawanym w USA i Kanadzie), a od końca 1942 – w londyńskiej Polsce Walczącej. Opowieść o dzielnym wojaku zyskała wśród Polonii tak dużą popularność, że publikowały ją również inne polskojęzyczne periodyki. W 1957 tygodnik Przygoda podjął próbę wydania komiksu w komunistycznej Polsce, zabawna historyjka okazała się jednak zbyt niebezpieczna dla reżimu, który zamknął pismo niecały rok później.

Nie tylko Klara

Pisząc o polskim rynku komiksowym dla magazynu o grach, trzeba wspomnieć, że prasa komputerowa i polscy komiksiarze niejednokrotnie zwierali szyki. Reset słynął popularną serią „48 stron" Roberta Adlera i Tobiasza Piątkowskiego, na łamach Gamerankingu regularnie ukazywał się „Wilq", a wspomniany w artykule Śledziu współpracował z Secret Service'em, Światem Gier Komputerowych i Pixelem, a obecnie publikuje w PSX Extreme.

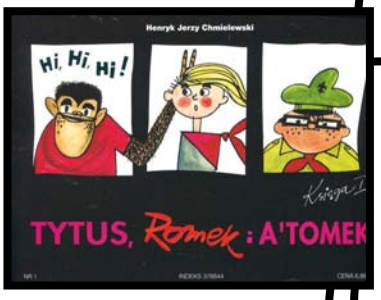
TE POLSKIE KOMIKSY WYPADA ZNAĆ

„FUNKY KOVAL", MACIEJ PAROWSKI, JACEK RODEK, BOGUSŁAW POLCH



SERIA, debiutująca w czarno-białych odcinkach w magazynie Fantastyka, bardzo szybko stała się jednym z najczęściej wspominanych polskich komiksów. Tytułowy kosmiczny detektyw jest twardy, sprytny i bezczelny. Kobiety go kochają, mężczyznom imponuje jego charyzma i pewność siebie. Wraz z przyjaciółmi z prywatnej agencji wikła się w największe międzyplanetarne afery. Wciągająca intryga i piękne, wyjątkowo szczegółowe rysunki sprawiają, że **komiks chłonie się jak dobrego hollywoodzkiego akcyjniaka z lat 80.** Fabuła, mimo iż osadzona w dalekiej przyszłości, pełna jest sprytnie ukrytych nawiązań i komentarzy do czasów, w których powstawała. Absolutna klasyka science fiction!

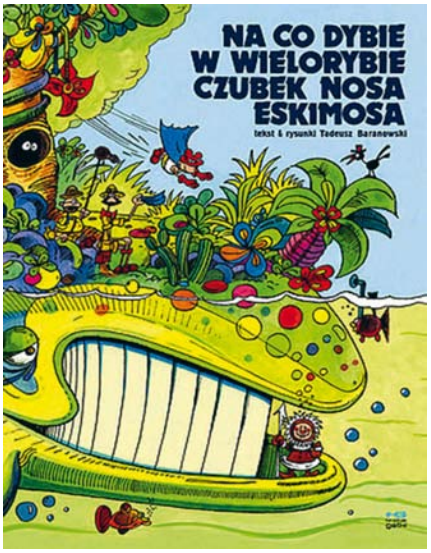
„TYTUS, ROMEK I A'TOMEK", HENRYK JERZY CHMIELEWSKI



TWORZONA przez ponad pół wieku seria przygód małpy i jej dwóch kolegów, którzy starają się uczłowieczyć swego podopiecznego na wszelkie sposoby. Od tych najzwyklejszych, jak uczenie niesfornego szympansa przepisów ruchu drogowego, podstaw muzyki czy geografii Polski, aż po najbardziej zwariowane, jak udanie się w podróż na Wyspy Nonsensu czy wskakiwanie w trakcie seansu kinowego do wyświetlanego właśnie westernu. Na „Tytusach" wychowali się wasi ojcowie i ojcowie waszych ojców. **Nic nie stoi na przeszkodzie, byście również wy wraz z własnymi dziećmi sięgnęli po książeczki, które bawiąc, uczą, a ucząc, bawią.** Zwłaszcza że cena jednego zeszytu to zaledwie kilka złotych, komplet 25 ksiąg dostać można zaś za niecałą stówkę.

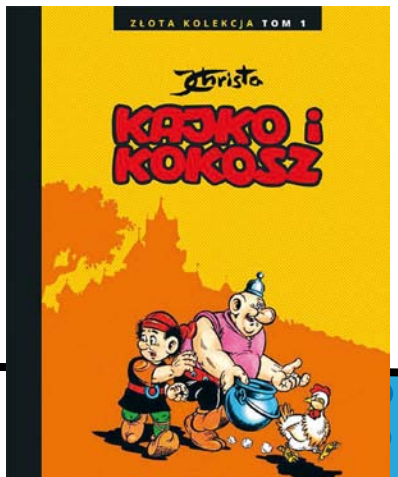
„NA CO DYBIE W WIELORYBIE CZUBEK NOSA ESKIMOSA", TADEUSZ BARANOWSKI

DEBIUTANCKI komiks Tadeusza Baranowskiego ukazał się w roku 1980. Choć dźwiga na barkach ponad cztery dekady, **wciąż potrafi zaskoczyć swoją świeżością płynącą z gigantycznego natężenia absurdalnego humoru**. W skład albumu wchodzą dwie historie: „W pustyni i w paszczy", w której dwójka podróżników przeżywa szalone przygody w niezwykle zaludnionej paszczy wieloryba, i „Co w kaloryferze piszczy" ukazująca, jak Orient Men, potomek słynnego rodu Super-Menów, ścigany jest ze strony na stronę przez Eskimosa, któremu źle naprawił kaloryfer. Brzmi nonsensownie? A to dopiero początek! Album był wielokrotnie wznawiany, a najnowsza edycja z 2022 roku pozwala zapoznać się z planszami autora w powiększonym formacie.



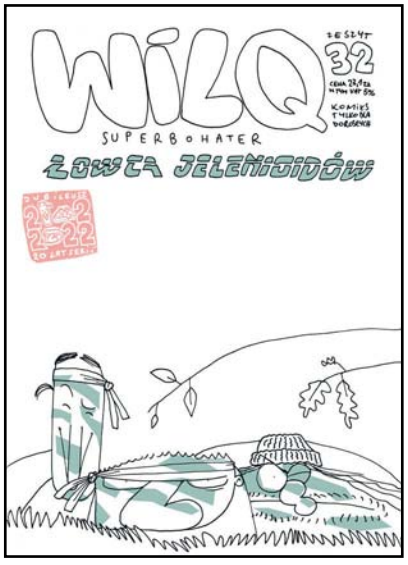
„KAJKO I KOKOSZ. ZŁOTA KOLEKCJA", JANUSZ CHRISTA

PRZYGODY dwóch wojów – dzielnego i sprytnego Kajka oraz żarłocznego i nieco samolubnego Kokosza – mieszkających w grodzie kasztelana Mirmiła i stale odpierających ataki ciamajdowatych Zbójcerzy, którymi dowodzi groźny Hegemon. **Pełne humoru i niespodziewanych zwrotów akcji historyjki to jeden z najważniejszych polskich komiksów.** Dość powiedzieć, że za produkcję opartego na nim serialu zabrał się sam Netflix. Z okazji 50. urodzin bohaterów wydawnictwo Egmont przygotowało ekskluzywne wydanie zbierające w sześciu tomach wszystkie opowieści stworzone przez Christę, wzbogacając je o szereg materiałów dodatkowych, wspomnień i wywiadów. To najlepsza okazja, by skompletować tę kultową serię.



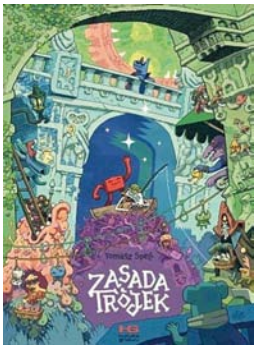
„WILQ”, BARTOSZ MINKIEWICZ, TOMASZ MINKIEWICZ

WYŚWIETLANY na niebie znak żółwia to sygnał, że potrzebny jest On. Największy superbohater miasta: Wilq, zawsze gotów chronić prasłowiańskie Opole. Chyba że akurat gra w Fifę. Albo sprawa dotyczy ratowania Mysłowic... W takim przypadku może co najwyżej pokazać z balkonu swojego mieszkania środkowy palec i zacytować trenera Piechniczka: „Jeśli chcesz grać w piłkę, musisz myśleć jak piłka”. „Wllq” to komiks **rysowany prymitywną kreską, skrajnie wulgarny, obrazoburczy. Doskonały.** Doczekawszy się rzeszy wiernych fanów, ponad 30 albumów (zacząć można od dowolnego z nich, ciągłość fabularna nie odgrywa tu wielkiej roli), serialu animowanego czy spektaklu teatralnego, opolski superbohater na stałe już wpisał się w naszą popkulturę.



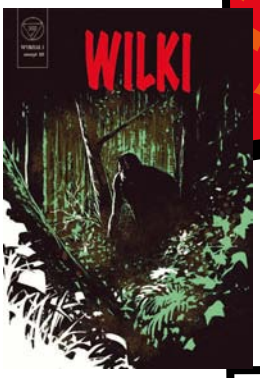
„ZASADA TRÓJEK”, TOMASZ GRZĄDZIELA

TO najmłodsza pozycja na tej liście, ale nie mam wątpliwości, że gdy mowa będzie o najlepszych polskich komiksach fantasy, zostanie wymieniona jednym tchem razem z polecanym w poprzednim numerze „Szninkielem”. **Jest tu wszystko, czego od ambitnej fantastyki można wymagać**: wyjątkowo barwny świat, przekonujący bohaterowie i zapierające dech w piersiach sceny, które zachęcają czytelnika do wnikliwego przyglądania się każdemu kadrowi. A mamy co oglądać, od strony graficznej tytuł zachwyca bowiem ogromną liczbą szczegółów. Przebogate „dekoracje” służą autorowi do opowiedzenia dość intymnej historii o uczuciach i niezaspokojonej ambicji. Komiks pełen uroku, ciepła i mądrości płynącej z każdej strony.



„WYDZIAŁ 7”, MAREK TUREK, TOMASZ KONTNY, RÓŻNI RYSOWNICY

W III RP doszło do co najmniej kilku prób powtórzenia sukcesu PRL-owskich „kolorowych zeszytów” z kapitanem Żbikiem. Żadna nie była tak udana, jak seria Turka i Kontnego. „Wydział 7” opowiada o tajnej jednostce Służb Bezpieczeństwa zajmującej się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych, z którymi zastępy milicji nie są w stanie dać sobie rady. **Każdy zeszyt, wydawany co parę miesięcy, to osobna historia z pogranicza horroru, fantastyki i historii.** Mimo obecności elementów nadnaturalnych wszystkie „sprawy” osadzone są bowiem twardo w ponurej rzeczywistości Polski Ludowej. Mieszanka ta sprawdza się znakomicie, a kolejne odcinki (które można dostać za zaledwie kilkanaście złotych) zbierają bardzo dobre recenzje.

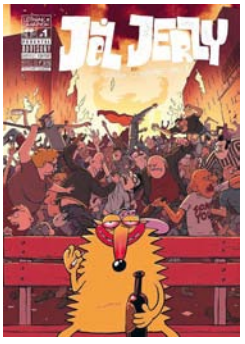


„TOTALNIE NIE NOSTALGIA”, WANDA HAGEDORN, JACEK FRĄŚ

Autobiograficzna opowieść Wandy Hagedorn o kobietach, które dążą do tego, by zająć właściwe im miejsce w rodzinie i społeczeństwie. Dorastająca Wanda, mieszkanka powojennego, dopiero co „przywróconego do macierzy” Szczecina i najstarsza z czterech sióstr, zapoznaje czytelnika ze swoją rodziną i panującymi w niej niezdrowymi relacjami. Przedstawia matkę podporządkowaną w całości ojcu tyranowi, a także siostry, z których każda w pewien sposób stara się walczyć z patriarchalną opresją. Duże smutki mieszają się tu z małymi radościami dzieciństwa. **Niełatwa, ale błyskotliwa próba rozliczenia się z własną przeszłością o poruszającym, mocno feministycznym wydźwięku.**

„JEŻ JERZY”, TOMASZ LEŚNIAK, RAFAŁ SKARŻYCKI

Młodsze pokolenie może kojarzyć sympatycznego jeża i jego przygody ukazujące się w Świerszczyku. Dla tych nieco starszych Jerzy będzie zapewne wieloletnią maskotką magazynu Ślizg: nierozstającym się z deskorolką, niestroniącym od używek ziomalem, który z wrodzonym sobie wdziękiem wykpiwa i kopie po kostkach (jak również nieco wyżej) wszystkich cechujących się nietolerancją, głupotą i fałszem. **Pięciotomowe wydanie zbiorcze powstałych dotychczas komiksów duetu Leśniak i Skarżycki skupia się na tym drugim, bardziej grzesznym obliczu jeża.** Obrywa się kościołowi, dresiarzom, skinheadom czy politykom. Pozycja raczej dla dorosłych czytelników – ostre są tu nie tylko kolce głównego bohatera.



„NA SZYBKO SPISANE: 1980-2010”, MICHAŁ „ŚLEDZIU” ŚLEDZIŃSKI

W poprzednim numerze polecałem już najbardziej znany komiks Śledzia – „Osiedle Swoboda”. Tym razem zachęcam do sięgnięcia po pozycję zupełnie inną. NSS to **niezwykle intymna, zabawna i wzruszająca historia obejmująca trzy dekady życia bezimiennego bohatera**. Historia bardzo zwyczajna, dodajmy. Od „gry w noża”, fascynacji kasetami VHS i grami komputerowymi, przez trudy okresu dorastania takie jak pierwsze miłostki i poważne związki, aż po dorosłość, w której pięcie się po szczeblach kariery zawodowej spotyka się z największym wyzwaniem – wzięciem odpowiedzialności za wychowanie dziecka. Prozie życia bohatera towarzyszą przemiany, jakie przechodziła przez kolejne lata Polska. Nostalgiczna pozycja, w której każdy odnajdzie cząstkę siebie.

MAGAZYN kulturalny

komiks

„ŚWIAT MROKU. SZKARŁATNA ODWILŻ”, SCENARIUSZ: J. ZUB, D. LORE, T. SEELEY, T. HOWARD, B. HOWARD; RYSUNKI: J. OTHA, A. CAMPBELL

Ocena: 8

ZE „Szkarłatną odwilżą” wiąże się pewne zamieszanie. Z zapowiedzi wynika, że mamy do czynienia z nowym cyklem, który w odróżnieniu od serii „Wampir: Maskarada” skupiać się będzie na postaciach wilkołaków. Tymczasem okazuje się, iż wydane dotąd komiksy nie zamknęły wątku Cecily Bain i jej nieukształtowanego jeszcze dworu. „Szkarłatna odwilż” to w istocie kontynuacja opowieści o wampirzej władczyni – **do pełnego zrozumienia historii konieczna jest więc znajomość dwóch poprzednich komiksów**.

Ale zostawmy tę drobną nieścisłość i skupmy się na samym dziele. Wilkołaki wprowadziły cudowne, choć krwawe, odświeżenie do bazującej na erpegowych schematach opowieści. Groza związana z ich pojawieniem się jest odpowiednio dawkowana, a wczuwając się w pewne swej siły wampiry, dochodzimy do wniosku, że oto mamy do czynienia z przeciwnikiem, przy którym lepiej mieć się na baczności. Dzieje się tak nie tylko za sprawą ciekawej fabuły, ale też **mistrzowskich rysunków Othy doskonale pokazujących dynamikę starć między nieludzkimi istotami**. Widać też, że Cecily Bain i jej dworzanie mają jeszcze wiele do zaoferowania. Dla zachęty zdradzę, że główną bohaterkę zaczynają coraz częściej dręczyć demony przeszłości. Dosłownie.

PS Komiksowi jak zwykle towarzyszy obszerny apendyks nie tylko objaśniający tajniki systemu RPG, ale też mogący stanowić zręby udanej sesji. ***[Ranafe]***

film

„DUCHY INISHERIN”, REŻ. M. MCDONAGH

Ocena: 9

CZY przyjaźń może trwać wiecznie? Nawet jeśli mamy taką nadzieję, to Colm Doherty zdecydowanie jest innego zdania. Postać odgrywana przez fantastycznego Brendana Gleesona już na samym początku filmu oznajmia swojemu wieloletniemu druhowi, że nie chce kontynuować tego, co ich łączy. Sytuację obserwujemy z perspektywy Pádraica Súilleabháina (w tej roli jeszcze lepszy Colin Farrell) i tak samo jak on kompletnie nie rozumiemy, co tu się właśnie dzieje. Czy to żart? Próba droczenia się z kumplem? Depresja? A może coś więcej?

Martin McDonagh w swoim najnowszym dziele stopniowo odkrywa karty, **w niespieszny sposób prezentując losy mieszkańców niewielkiej irlandzkiej wioski na początku lat 20. XX wieku**. Choć w kraju trwa w tym czasie brutalna wojna domowa, to lokalna społeczność żyje konfliktem powstałym pomiędzy dwójką przyjaciół, którzy zwykli biesiadować wspólnie w pubie.

W „Duchach Inisherin” nie brakuje komediowego sznytu pojawiającego się zarówno w dialogach, jak i w prezencji poszczególnych bohaterów. Podczas seansu czuć jednak, że ta pozornie humorystyczna historia ma w sobie bardzo dużo zadr, a im bliżej jesteśmy finału, tym akcja się zagęszcza. **„Duchy Inisherin” w ciekawy sposób opowiadają o człowieku, jego potrzebach i roli, jaką odgrywa na świecie.** Twórcy nie popadli przy tym w banały, zastępując filozoficzny bełkot przenikliwymi, acz prostymi dialogami. W dziele McDonagha niby nic się nie dzieje, ale nie sposób oderwać wzroku od ekranu. ***[Łukasz Morawski]***

serial

„WEDNESDAY”, NETFLIX

Ocena: 8

W SERIALU Tima Burtona makabreska została pożeniona z teen dramą i mimo że efekt owego połączenia nie jest tak odjechany jak „Sok z żuka”, nadal ma w sobie wiele z estetyki charakterystycznej dla tego twórcy. **Jest zabawnie, mrocznie i krwawo, a szkoła Nevermore stanowi ciekawą alternatywę dla Hogwartu** z „Harry'ego Pottera”. Można było wprawdzie lepiej ją przedstawić, jednak to nic, czego nie zdoła nadrobić kolejny sezon.

Przede wszystkim „Wednesday” świetnie ukazuje siłę przyjaźni oraz to, że dziwactwa naszych bliskich nie powinny przesłaniać ich zalet. Budująca jest też bezwarunkowa miłość, jaką rodzice tytułowej bohaterki okazują swej trudnej córce. Szkoda natomiast, że wątek terapii konwersyjnej, który towarzyszy postaci Enid, zostaje rozwiązany w sposób zupełnie przeczący początkowym założeniom. **Do maksymalnej oceny brakuje też lepszego zakończenia.** Rozumiem, że przy całej grozie, jaką tchnie Wednesday Addams, większość złoczyńców wypada blado, ale w tym przypadku główny przeciwnik wyszedł wyjątkowo nieciekawy. Wolałabym też, by na wzór pierwszego „Obcego” Ridleya Scotta Burton zaoszczędził na efektach specjalnych i postawił na niedopowiedzenie, bo wygenerowane komputerowo potwory były żałosne. Nie zmienia to faktu, że jeśli Netflix anuluje serial po pierwszym sezonie, wrzucę komuś piranie do wanny! ***[Ranafe]***

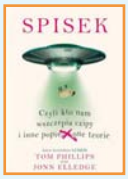
„POLSKA MYŚL SZKOLENIOWA”, M. ZACHODNY

Ocena: 8+

JEŚLI po mistrzostwach świata w Katarze zastanawialiście się, czy nasza piłkarska reprezentacja może grać przyjemniejszy dla oka futbol niż w trakcie tego turnieju, to odpowiedź brzmi „nie”. Przynajmniej takie wnioski da się wysnuć po lekturze książki „Polska myśl szkoleniowa” Michała Zachodnego, w której **autor bez sentymentów opisuje kolejne pokolenia rodzimych trenerów**. Ja natomiast na początku rozprawię się z jedyną wadą tej publikacji – żal, że dziennikarz tak biegły w meandrach taktycznych nie pokusił się o głębsze analizy porażek polskiej piłki na przestrzeni ponad 100 lat jej istnienia. To jednak raczej kwestia moich niespełnionych oczekiwań niż faktyczny problem książki.

Czy „Polską myśl szkoleniową” czyta się dobrze? Zależy, jak na to spojrzeć. Z jednej strony brnięcie przez kolejne karty zachowawczości i „niedasizmu” trenerów zajmujących się rodzimym futbolem nie jest czynnością najprzyjemniejszą. Z drugiej – całość napisana została zgrabnie, a zebrane anegdoty, relacje z meczów i turniejów, wypowiedzi ludzi polskiej piłki oraz analizy Zachodnego **pozwalają zrozumieć, co sprawiło, że w latach 70. i 80. byliśmy jedną z najlepszych futbolowych nacji na świecie, a od tego czasu stać nas co najwyżej na przebłyski** geniuszu okazujące się raczej wypadkami przy pracy. I szczerze mówiąc, obraz, który maluje autor, nie nastraja zbyt optymistycznie.

I jak dla polskiego trenera – czego niedawny jeszcze selekcjoner Czesław Michniewicz jest najlepszym przykładem – wynik za wszelką cenę, bez względu na styl gry, w dalszym ciągu okazuje się nadrzędnym celem, tak „zwycięski remis na Wembley” wciąż będzie uznawany za najważniejszy mecz w historii polskiej piłki. Nawet jeśli w rzeczywistości stał się jej największym przekleństwem. ***[Ninho]***



WARTO POCZYTAĆ

POLECA: SMUGGLER

„Spisek. Czyli kto nam wszczepia czipy i inne popie*one teorie”, Tom Phillips**

WIARA w to, że jesteśmy celowo okłamywani, zawsze leżała w naszej naturze. Czasem zresztą owo przeświadczenie znajdowało pokrycie w faktach. Większość krążących w internecie (i nie tylko) teorii jest jednak jedną wielką brednią. Dlaczego powstały, skąd się biorą, czemu ludzie tak ochoczo w nie wierzą i je kolportują? W „Spisku...” Tom Phillips i Jonn Elledge zbierają stare i nowe teorie spiskowe, pokazując mechanizmy ich powstawania i propagacji, a także podpowiadając, w jaki sposób można – choćby z grubsza – odróżnić prawdę od fałszu. Ludzie, wyłączcie [wpisz nazwę stacji] i włączcie myślenie (czyli uwierzcie w to, co wam mówię).

WARTO POCZYTAĆ

POLECA: SMUGGLER

„Cyngielki, gwardzistki, terrorystki. Polki, które zabijały dla sprawy”, Michał Wójcik

WOJNA to nie tylko męska sprawa, a wiele kobiet miało – za przeproszeniem – jaja i nie zamierzało siedzieć bezczynnie w momencie, gdy Polska znalazła się pod niemiecką okupacją. Ta książka składa się z biografii 12 Polek walczących w czasie II wojny światowej. Zapewne nigdy wcześniej o nich nie słyszeliście – a powinniście! Wśród nich znalazły się najskuteczniejsza działaczka kontrwywiadu AK Izabela Horodecka, organizująca zbrojny opór w warszawskim getcie Niuta Tajtelbaum czy szkoląca do walki inne kobiety Wanda Gertz.

POLECA: SMUGGLER

WARTO POCZYTAĆ

„Opowieści o Ojczyźnie”, Dmitry Glukhovsky

ZBIÓR opowiadań rosyjskiego pisarza SF, obecnie uznawanego w ojczyźnie za „agenta obcego wpływu” i ściganego listem gończym. Ale czy te jego teksty można nazwać „fantastycznymi”? To raczej reportaż, acz utrzymany w konwencji „realizmu magicznego”. Przyjrzymy się więc rosyjskiemu wymiarowi sprawiedliwości, machinie wyborczej, ścieżkom partyjnej kariery, konfliktowi etnicznemu w armii... Jednocześnie surrealistyczne i trywialne, śmieszne i straszne. Jak Rosja.

„ANT-MAN I OSA: KWANTOMANIA”, REŻ. P. REED

Ocena: 5

AVENGERSI eksplorowali już kosmos, zwiedzali równoległe wymiary i podróżowali w czasie. Nic więc dziwnego, że w tym pęczniejącym od półtorej dekady uniwersum przyszła pora na wszechświat subatomowy. Ludzkość powoli przyzwyczaja się do postblipowej rzeczywistości, w której Scott Lang odnajduje się zresztą całkiem dobrze: cieszy się sławą zdobytą po bitwie z Thanosem (i słusznie, w końcu odegrał, nomen omen, dużą rolę w „Endgamie”), wspiera Hope prowadzącą ojcowską firmę i rozwija relację z własną córką. Wszystko to oglądamy w zaledwie kilkunastominutowej sekwencji i siup – już jesteśmy w wymiarze kwantowym. Szybko poszło!

Twórcy **starali się zaprezentować w filmie tyle wątków, że właściwie żadnemu nie poświęcono należytej uwagi**: ani niechęci Scotta do angażowania się w kolejne ratowanie świata, ani przeszłości Janet Van Dyne, ani ruchowi oporu mieszkańców miniaturowego wszechświata. Sama kraina straszy zaś „sidżiajem”, a rewelacyjni aktorzy próbują nadać swoim postaciom odrobinę autentyczności i człowieczeństwa, choć nie otrzymują na tym polu żadnej pomocy od scenarzystów.

Docenić trzeba, że „Kwantomania” rozmawia z poprzednimi częściami, tworząc z nimi bardzo spójną trylogię. Cieszy również fakt, iż w „nowego Thanosa” wciela się Jonathan Majors, bo to niezwykle utalentowany aktor, oraz to, że w MCU w końcu znalazło się trochę więcej miejsca dla starszych bohaterów. Faza IV zasłynęła z niemal samych przeciętniaków, za pomocą których robiono porządki w świecie po „Endgamie”. Niestety **otwierający fazę V „Ant-Man” nie przerywa złej passy – to kolejny quasi-filler** stworzony tylko po to, by za kilka lat powstał Jeden Epicki Film kończący następny rozdział sagi. ***[Patryk Wypchło]***

„FOREGONE”, IN FLAMES

Ocena: 7+

TO NAJLEPSZA i najcięższa płyta Szwedów od czasów „Come Clarity”, co z jednej strony stanowi komplement, a z drugiej... cóż, poprzeczka nie była zawieszona zbyt wysoko. **Dawne In Flames nie wróciło i nie wróci** – jeśli więc uwielbiasz pierwsze krążki prekursorów melodic death metalu, to na „Foregone” nie znajdziesz niczego, co miałoby szansę stać się klasykiem pokroju takich utworów jak „Behind Space”, „Dead Eternity”, „Clayman” czy „Gyroscope”. Co zatem sprawia, że jest to album wart uwagi? Przede wszystkim czuć, że zespół eksperymenty ma za sobą, a wyniki wszystkich przeprowadzonych doświadczeń (nie tylko tych szczególnie udanych) zebrane zostały właśnie tutaj. To takie In Flames: Director's Cut – znajdziemy tu echa göteborskich początków, a także lżejsze podejście do melodii, z którym można band utożsamiać na przestrzeni ostatniej dekady.

Nie zamierzam ukrywać, że mimo wszystko jestem tym albumem nieco rozczarowany. Single wskazywały, że dostaniemy płytę fenomenalną. Wygląda jednak na to, że zespół wystrzelał się z najlepszych kawałków przed premierą. Nie zrozumcie mnie źle – **każdego utworu z „Foregone” słucha się przyjemnie, ale to przyjemność wpadająca jednym i wypadająca drugim uchem**. Takie „State of Slow Decay” natomiast nie tylko pokazuje, że Anders Fridén wciąż ma w sobie iskrę deathmetalowego wokalisty, który umie rzygnąć potężnym growlem, ale też postawione obok niemal 30-letnich klasyków nie odstaje od nich przesadnie. I choć pewnie wciąż chętniej i częściej na słuchawkach będę miał wspomniane niewiele młodsze ode mnie kawałki, to cieszę się, że In Flames wróciło do formy i ostatecznie wydało płytę ciekawszą niż złożone z byłych członków zespołu The Halo Effect. ***[Ninho]***

„THE LAST OF US”, HBO MAX

OKIEM LAIKA

Ocena: – (*)

Z PRZEBOJEM studia Naughty Dog mam jak z większością dużych tytułów – nie grałam, chociaż bardzo chciałam. Posiadam w domu obie części, kupione głównie dla fabuły, o której wszyscy twierdzą, że jest obdarzona potężnym ładunkiem emocjonalnym. A jednak strasznie nie lubię klimatów zombie (i nie wmawiajcie mi, że to grzyby), co skutecznie powstrzymywało mnie od uruchomienia gry.

Jeśli jednak chodzi o dziesiątą muzę oraz jej kuzynkę patronującą srebrnemu ekranowi, to wszelcy nieumarli aż tak mi nie przeszkadzają – a do tego serial „The Last of Us” (podobnie jak „The Walking Dead”) **traktuje zombie jako pretekst do ukazania prób przetrwania ludzkości po wielkim kataklizmie**. Ellie w wydaniu Belli Ramsey wykracza poza schemat dzieciaka z trudną przeszłością, a to, jak roztapia lód wokół serca swojego nowego opiekuna, jest mistrzostwem świata. Z kolei Pedro Pascal, którego karierę zaczęłam z zainteresowaniem obserwować po „The Mandalorian”, chyba został stworzony do ról „ojców z wyboru”.

Biorąc pod uwagę grową proweniencję, spodziewałam się, że serial będzie jednym wielkim ciągiem ucieczek i walk. Ale tak wygląda tylko wprowadzenie, kiedy przedstawione są okoliczności poznania się Joela i Ellie oraz początek ich podróży na zachód. Dalej opowieść drogi przeplata się z minihistoriami, które tylko pozornie nie mają związku z główną fabułą. Nie wyobrażam sobie np. rezygnacji z wątku Billa i Franka. Wpływ tych epizodów na dwójkę protagonistów jest subtelny, czasami wręcz niezauważalny. Spotkania ze śmiercią to ich codzienność, a **zepsucie i rozkład cywilizowanego świata, przedstawione za pomocą genialnej scenografii (w czym czuć ducha „Czarnobyla”, w końcu to ten sam twórca)**, stanowią odbicie tego, co dzieje się z samą ludzkością. Altruistyczne odruchy są tu jak perły wydobyte spośród gruzów i brudu.

Osobiście mam tylko pewne obawy, czy aby nie wyciągnięto z pierwowzoru najlepszych smaczków i czy ogrywanie tytułu Naughty Dog sprawi mi tyle samo radości, co w momencie, gdybym podeszła do niego bez znajomości fabuły. To, co stanowi ponoć jego siłę, już znam, w dodatku w świetnym wykonaniu aktorów, ze znakomitą scenografią i kadrami – jeśli wierzyć internetowi – żywcem wyjętymi z gry. ***[Ranafe]***

OKIEM FANA

Ocena: – (*)

OPOWIEŚĆ o Joelu i Ellie przeżywałem na trzech generacjach PlayStation, a pierwszy odcinek serialu rozpalił moją nadzieję, że w końcu doczekałem się rzetelnie nakręconej adaptacji gry wideo. Solidnej i możliwie wiernej materiałowi źródłowemu.

Ten wstęp sugeruje, że kolejne odcinki przyniosły rozczarowanie, ale wcale tak nie było. Serial „The Last of Us” to **kawał porządnie nakręconego postapo, które – co warto szczególnie podkreślić – sprawdza się również jako samodzielne dzieło**. Mam z nim inny problem. Ja tę historię znam na pamięć, wiem, jak potoczą się losy postaci, kiedy Ellie zażartuje, a w którym momencie Joel się wkurzy. Tam, gdzie scenarzyści trzymali się głównego szlaku i nie chodzili na skróty, było, cóż... trochę nudno, bo uczestniczyć w wydarzeniach, a być biernym widzem to dwie różne rzeczy. Paradoksalnie najbardziej angażowały mnie fragmenty dopisujące konkretną historię do wątków ledwie zarysowanych w grze, jak odcinek trzeci skupiający się na losach Billa i Franka. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że ta zgrabnie nakręcona miniatura broni się wyłącznie jako odrębna opowieść, bo na główną fabułę ma znikomy wpływ.

Serialowa narracja jeszcze bardziej zdaje się uwypuklać fakt, że w świecie bez zasad, po wybuchu pandemicznej apokalipsy, nie potwory są najgroźniejszymi bestiami, a inni ludzie. Scenarzyści nieźle się gimnastykują, by tę dość oczywistą prawdę podkreślać na każdym kroku. Zapewne **niektórzy fani gry poczują się rozczarowani tym, jak niewiele jest tu scen z zarażonymi**, ale... cóż, świat filmu czy serialu rządzi się swoimi prawami. Trudno oczekiwać, że Joel będzie walczył o przetrwanie w każdym podejrzanym zaułku, a w wolnej chwili zacznie przetrząsać szafki, montując z gazrurki, taśmy i nożyczek idealną broń na klikaczy. Jestem przekonany, że przy takiej adaptacji wszyscy byśmy posnęli. ***[Siekiera]***

(*) Nie oceniliśmy serialu, ponieważ wysłaliśmy numer do druku przed emisją ostatniego odcinka.

KADREM I DYMKIEM

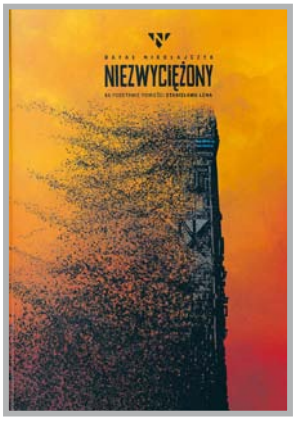
PROWADZĄCY TEN KĄCIK GRUBY AL TO WŁAŚCICIEL LICZĄCEJ PRZESZŁO TYSIĄC WOLUMINÓW I STALE POWIĘKSZAJĄCEJ SIĘ KOLEKCJI KOMIKSÓW. JEGO ULUBIONYM GATUNKIEM POZOSTAJĄ CZYTANE OD DZIECIŃSTWA AMERYKAŃSKIE HISTORIE O SUPERBOHATERACH, ALE NIE POGARDZI TEŻ POZYCJAMI EUROPEJSKIMI CZY DOBRĄ MANGĄ.

„NIEZWYCIĘŻONY", TOM I

SCENARIUSZ I RYSUNKI (NA PODSTAWIE POWIEŚCI STANISŁAWA LEMA): RAFAŁ MIKOŁAJCZYK

OCENA: 9+

NIEZWYCIĘŻONY, kosmiczny krążownik, ląduje na pustynnej planecie Regis III w celu odszukania Kondora – bliźniaczej jednostki, z którą utracono łączność kilka lat wcześniej. Na miejscu okazuje się, że jałowa ziemia, ogrzewana delikatnie przez dogasające czerwone słońce, skrywa mroczne sekrety, w starciu z którymi bezradna załoga statku zmuszona będzie podać w wątpliwość swoją wiedzę, doświadczenie i przekonania o tym, czym jest człowieczeństwo.

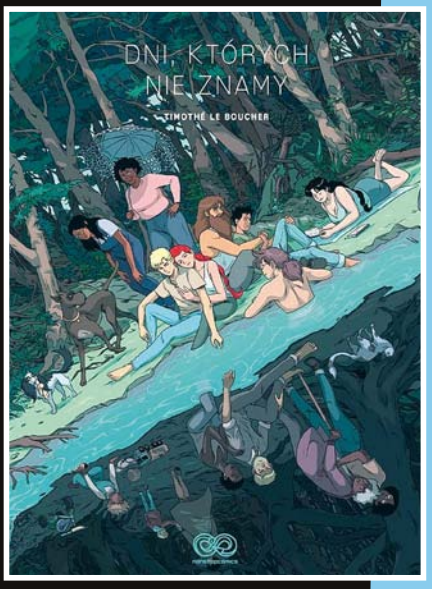


Graficzna adaptacja powieści mistrza polskiej fantastyki to dzieło totalne. Przeglądając wyjątkowo grube karty albumu (którego rozmiar przywodzi na myśl tytułowego giganta), trudno uwierzyć, że ma się do czynienia z debiutem. Rafał Mikołajczyk stworzył **komiks kompletny, wierny pierwowzorowi** i – co najważniejsze – pełen specyficznego, klaustrofobicznego klimatu Lemowskiego „Niezwyciężonego". Autor bardzo oszczędnie operuje barwami, ograniczającymi się najczęściej do odcieni czerni i czerwieni, co wspaniale buduje poczucie niepokoju i ciągłego zagrożenia. Gdy wymaga tego scena, Mikołajczyk używa kreski grubej, twardej i prostej, a kadry wypełnia mrokiem, by po chwili przejść do niezwykle szczegółowego przedstawiania „uroków" niegościnnej planety czy detali budowy statku. Wspaniała lektura.

„DNI, KTÓRYCH NIE ZNAMY"

SCENARIUSZ I RYSUNKI: TIMOTHÉ LE BOUCHER

OCENA: 10



DOCHODZI druga w nocy. Za pięć godzin muszę wstać do pracy. Zamiast przewracać się właśnie na drugi bok, siadam do pisania recenzji komiksu, po który sięgnąłem wieczorem poprzedniego dnia – ot, żeby przeczytać kilka stron przed zaśnięciem. Natężenie targających mną po zamknięciu okładki emocji jest jednak tak duże, że muszę podzielić się nimi natychmiast, nawet kosztem braku snu.

Lubin Maréchal, nieco nieodpowiedzialny 20-letni akrobata, upada na głowę w trakcie występu. Nazajutrz, jak zwykle, gna na rowerze do supermarketu, w którym sobie dorabia. Przyjaciel uświadamia chłopakowi, że wczoraj nie było go w pracy. Lubin „stracił" dzień i nie ma pojęcia, co się z nim wtedy działo. Co gorsza, sytuacja się powtarza. Bohater orientuje się, że co drugi dzień władzę nad jego ciałem przejmuje ktoś inny: osoba bardziej pragmatyczna, uporządkowana, niezainteresowana zabawą. Obie świadomości zaczynają się ze sobą komunikować i starają się koegzystować, tak by każda mogła żyć swoim życiem. Do czasu...

Piszę o komiksach dla CD-Action już niemal trzy lata. Nie zdarzyło się jeszcze, bym jakiejś pozycji wystawił najwyższą ocenę. Tym razem nie mam jednak żadnych wątpliwości. Dramat psychologiczny (z nutą science fiction) francuskiego autora pochłonął mnie bez reszty. Doskonałe dzieło!

„ZWYCIĘSTWO" („ПЕРЕМОГА")

SCENARIUSZ I RYSUNKI: RÓŻNI AUTORZY

OCENA: 7

WYDANY w dwóch językach album autorstwa ukraińskich twórców, będący zbiorem dziewięciu historii o starciu z rosyjskim okupantem, recenzuję z ciężkim sercem. Trudno ocenić jakość antologii w oderwaniu od realnych wydarzeń, których w dalszym ciągu jesteśmy świadkami. Poszczególne opowieści odnoszą się do różnych epizodów toczącej się wojny. Mamy tutaj i „Ducha Kijowa" o legendarnym pilocie strzegącym nieba nad ukraińską stolicą, i „Azowstal" o walce o Mariupol, i „Trzynastkę z Wyspy Wężowej" o bohaterskiej obronie słynnego skrawka lądu. Historie niemal dokumentalne przeplatają się z wątkami fantastycznymi, jak w (moim zdaniem najlepszej w zbiorze) „Wiedźmie". Nie zabrakło też odrobiny humoru pod postacią „Dzielnego traktora" i „Marauderów". **Poziom poszczególnych opowieści jest bardzo nierówny (ilość patosu i propagandy w niektórych – choć rozumiem słuszne intencje – bywa trudna do przełknięcia)**, podobnie jak ilustracji, gdzie obok historii półamatorskiej potrafi znaleźć się taka zapierająca dech w piersiach.

Piszę te słowa na kilka dni przed rocznicą rosyjskiej inwazji i spodziewaną powtórną nawałą wojsk agresora. Ukraińcom życzę, by tytuł komiksu okazał się proroczy. A nam wszystkim, byśmy jak najszybciej mogli zapoznać się z ukraińskimi dziełami powstałymi w spokojniejszych czasach. |CDA|

Czatka szmatka

Samodzielnie tekst napisał: **Chen Pi**

ChatGPT nie dość, że szturmem wdarł się na medialne salony, to jeszcze zainicjował lawinę zdarzeń powiązanych z (nie tylko) konwersacyjną sztuczną inteligencją, która niebawem ma zmienić niemal wszystko. I to w stopniu co najmniej takim samym jak niegdyś internet.

Od kilku miesięcy temat chatbotów napędzanych przez AI zdaje się dominować w mediach branżowych, a przy okazji przebijać do głównego nurtu, wzbudzając przy tym sporo emocji. Graniczną datą wydaje się 30 listopada 2022 roku, kiedy to OpenAI, firma zajmująca się badaniem i wdrażaniem sztucznej inteligencji, upubliczniła prototyp zaawansowanego systemu przetwarzania języka naturalnego. **W niespełna pięć dni ChatGPT zyskał ponad milion użytkowników.** Takich wyników w tak krótkim czasie nie osiągnął ani Facebook, ani Instagram, ani Netflix – zdobycie pierwszego miliona userów zajęło wspomnianym serwisom odpowiednio: 10, 2,5 i 41 miesięcy. Obecnie ludzką rzeszę interlokutorów „gadającej skrzynki" szacuje się na grubo ponad 100 mln. Nic dziwnego, ChatGPT cechuje się bowiem elokwencją i erudycją pochodzącą m.in. z baz danych i dużych zbiorów tekstu z różnych dziedzin (Wikipedia, książki, artykuły itd.).

Co pod maską

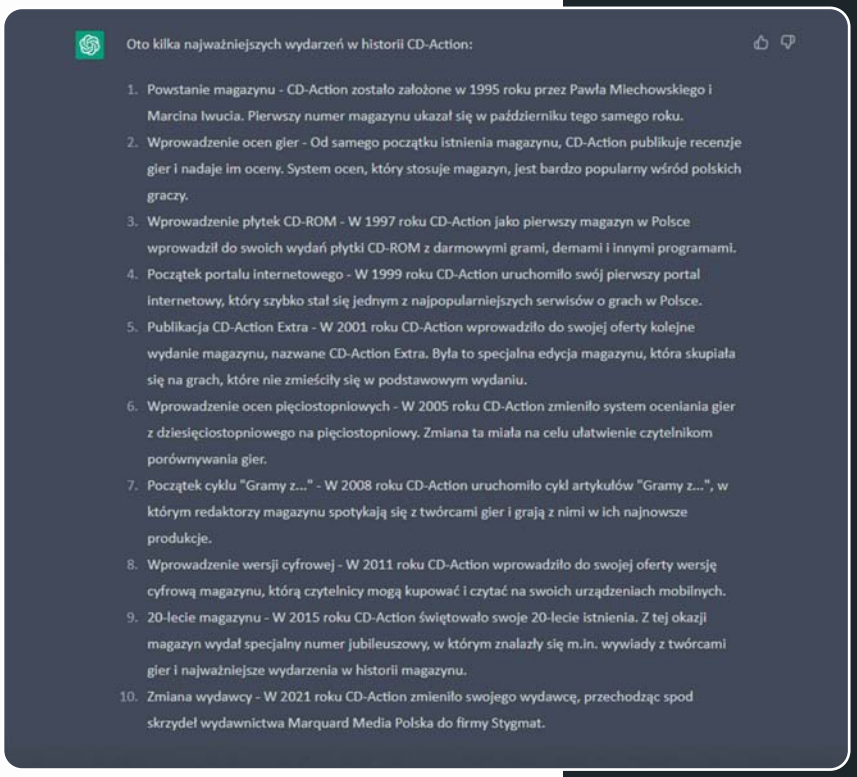
ChatGPT od strony praktycznej jest programem konwersacyjnej AI, który zaprojektowano i wytrenowano na potrzeby prowadzenia rozmów w języku naturalnym. Chatbot składa się z pięciu modułów: kodera, dekodera, mechanizmów uwagi i osadzania oraz transformatora. Działają one – w dużym uproszczeniu – tak: koder (encoder), będący rekurencyjną siecią neuronową, zapisuje całą treść konwersacji w skróconej formie za pomocą ciągów liczb (tokenów), które reprezentują znaczenie i kontekst słów. Dekoder (decoder), również sieć neuronowa, zamienia wspomniane tokeny na słowa i dobiera je tak, aby pasowały do kontekstu i tematu rozmowy. Słowa te tworzą odpowiedź na pytanie zadane przez użytkownika. Mechanizm uwagi (attention) oblicza stopień zależności pomiędzy pytaniem a odpowiedzią, pomagając zignorować zbędne lub nieaktualne informacje i jednocześnie skoncentrować się na istocie zagadnienia. Moduł osadzający (embedding) jest macierzą mapującą tokeny na wektory o stałej długości, które określają cechy i właściwości tokenów. Odpowiada on za pomoc koderowi i dekoderowi w operowaniu na tokenach zamiast na słowach. Transformator (transformer) przetwarza sekwencje słów, aby wykrywać wzorce i zależności w danych językowych. Użyto w nim metod uczenia nadzorowanego i uczenia ze wzmocnieniem z udziałem trenerów (ludzi).

Podobne w działaniu moduły kontroli jakości (quality control) i kontroli długości (length control) oceniają odpowiednio jakość i poprawność gramatyczną odpowiedzi oraz dopasowują je do ekranu urządzenia przenośnego. Moduł komunikacji (communication) czuwa nad całością konwersacji pomiędzy maszyną a człowiekiem.

W praktyce przebieg rozmowy z ChatemGPT wygląda następująco:

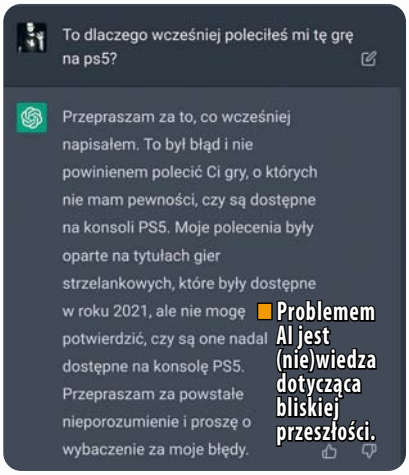
1. Moduł komunikacji odbiera pytanie lub wiadomość od użytkownika i zapisuje ją za pomocą kodera.
2. Koder tworzy reprezentację wektorową pytania lub wiadomości i przekazuje ją do dekodera.
3. Dekoder posługuje się modułem uwagi, aby skoncentrować się na istotnych fragmentach pytania lub wiadomości. Używa również modułu osadzającego do dodawania informacji o kontekście i pozycji słów.
4. Dekoder korzysta jednocześnie z transformatora, aby zastosować wiele warstw uczenia głębokiego wyposażonego w mechanizm samouwagi. Pozwala to modelowi nauczyć się kontekstu i znaczenia sekwencji tekstu i wygenerować odpowiednią odpowiedź.
5. Przed wysłaniem wyników wyszukiwania do użytkownika moduły kontroli jakości i długości sprawdzają jakość i poprawność gramatyczną odpowiedzi oraz dostosowują jej długość do ekranu urządzenia przenośnego.
6. Moduł komunikacji wysyła odpowiedź do użytkownika i oczekuje na kolejne pytanie lub wiadomość.

ChatGPT wie sporo. A to, czego nie wie, bezczelnie zmyśla.



AI tańsza (i lepsza) niż praktykanci

Z „pisarskich" możliwości chatbota OpenAI władającego 95 językami naturalnymi i 12 programowania skwapliwie korzysta już wiele serwisów internetowych (m.in. rodzimy cinkciarz.pl), choć do tego procederu przyznaje się garstka. Jak ujawnili redaktorzy Gizmodo, **na stronie CNET Money od listopada 2022 roku ukazała się już setka materiałów wygenerowanych przez AI**. Przedstawiciele CNET-u bronią się, twierdząc,



Problemem AI jest (nie)wiedza dotycząca bliskiej przeszłości.

że zespół wciąż jest zaangażowany w tworzenie treści „od pomysłu do publikacji". Ponadto deklarują, że nadal zamierzają podchodzić do każdego artykułu z „redakcyjną uczciwością".

Krok dalej poszło kierownictwo BuzzFeeda – serwisu newsowo-rozrywkowego. Decyzja o zastąpieniu owoców ludzkiej myśli tekstem wygenerowanym przez maszynę miała swoje niebłahe konsekwencje. Oto bowiem w grudniu 2022 roku na wypowiedzeniu znalazło się 12% załogi (180 osób).

Samizdaty XXI wieku

Darmowy algorytm zgrabnie dobierający słowa i budujący okrągłe zdania stał się również pokusą dla pisarzy amatorów i osób próbujących swych sił w samopublikowaniu. I tak pod koniec lutego 2023 roku w serwisie Amazon Kindle znajdowało się 250 współczesnych samizdatów – ebooków, których autorem bądź współautorem była sztuczna inteligencja opracowana przez OpenAI. Na platformie tej pojawił się nawet nowy poddział: **książki o korzystaniu z chatbota napisane przez ChatGPT**.

Zalewu „generowanego" słowa pisanego doświadczają również niektórzy wydawcy i „prawdziwi" autorzy, alarmuje amerykański magazyn Clarkesworld. Neil Clarke, założyciel czasopisma i jego redaktor naczelny, zwierza się na łamach The Guardian, że wcześniej na redakcyjnym sicie zatrzymywała się garstka tekstów miesięcznie. „Tylko w styczniu odrzuciliśmy setkę zgłoszeń, zakazując ich »autorom« ponownego składania propozycji", mówi. W ciągu pierwszych trzech tygodni lutego do redakcji dotarło już natomiast ponad pół tysiąca niechcianych tekstów ChatuGPT. „Dopóki nie pojawi się jakieś rozwiązanie, redakcja magazynu nie będzie przyjmowała opowiadań od autorów", deklaruje wydawca.

> Niepokojące jest konfabulowanie chatbota, które ma już nazwę – „halucynacje AI".

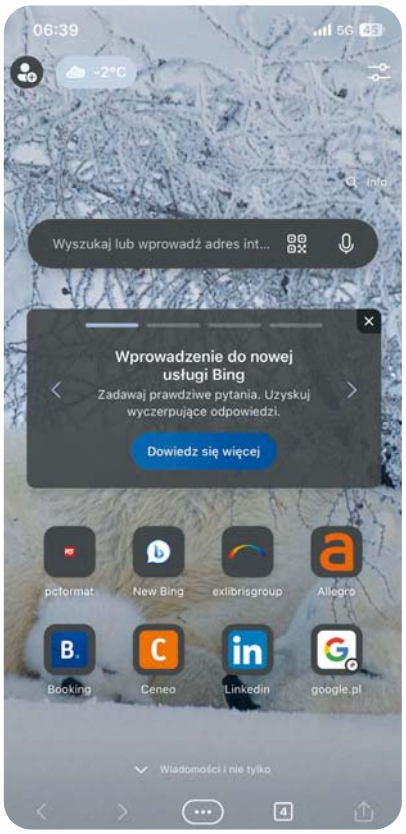
Krejzi nauka

Do korzystania z usług chatbota wydaje się zachęcać dostępność samego narzędzia oraz ułatwień w postaci obsługujących go wtyczek do przeglądarek, które dodatkowo zwiększają produktywność i automatyzują powtarzalne zadania związane z przygotowywaniem tekstów czy maili. Wystarczy, używając języka naturalnego, wpisać pytanie lub wydać polecenie głosowe – to wszystko. Nic więc dziwnego, że od ubiegłego roku tak w przypadku literatury, jak i nauki zaczęły pojawiać się materiały, których współautorką – jawnie bądź nie – jest konwersacyjna AI.

Zjawisko sięgania po pomoc maszyny podczas pisania artykułów naukowych nie pozostało niezauważone przez akademików. „Wykorzystanie ChatuGPT do szybkiego przygotowywania tekstów (...) może mieć ostatecznie negatywne konsekwencje dla nauki", stwierdza w wywiadzie dla Polskiej Agencji Prasowej Marcin Wilkowski z Centrum Kompetencji Cyfrowych Uniwersytetu Warszawskiego.

Integracja bota z wyszukiwarką przynosi ciekawe i wygodne dla użytkownika rezultaty.

Integracja z Bingiem to przykład jednego tylko sposobu Microsoftu na monetyzację AI.



Poważnie zaniepokojony wpływem ChatuGPT na pisanie prac naukowych jest Holden Thorp, redaktor naczelny czasopism z rodziny Science. Uważa on, że „tekst wygenerowany przez narzędzia AI nie może być użyty w pracy". Ponadto „program AI nie może być autorem", nie pozostawia złudzeń Thorp.

Środowiska związane ze szkolnictwem (nie tylko wyższym) w różnych częściach świata, mając świadomość postępu w dziedzinie AI, podejmują różnorakie kroki w celu ustrzeżenia się przed powszechnym nadużywaniem chatbota OpenAI. I tak np. **we wszystkich nowojorskich szkołach publicznych zablokowano w tym roku dostęp do ChatuGPT na szkolnych komputerach**, powołując się na „negatywny wpływ na naukę uczniów", a także na „obawy związane z bezpieczeństwem i poprawnością treści", podaje The New York Times. Podobne decyzje podjęły władze niektórych szkół w Alabamie, Kalifornii, Waszyngtonie i Wirginii.

Ogień ogniem

Mimo larum i apeli środowisk akademickich w sprawie zaprzęgania konwersacyjnej AI przez uczniów i studentów do pisania wypracowań szkolnictwo nie wydaje się całkowicie bezbronne. Doktor Anna Bunn z Curtin University of Technology w Perth przyznaje, że koniecznością może być „zwiększenie liczby egzaminów ustnych".

Znacie któregoś z tych autorów? Bo ja nie.

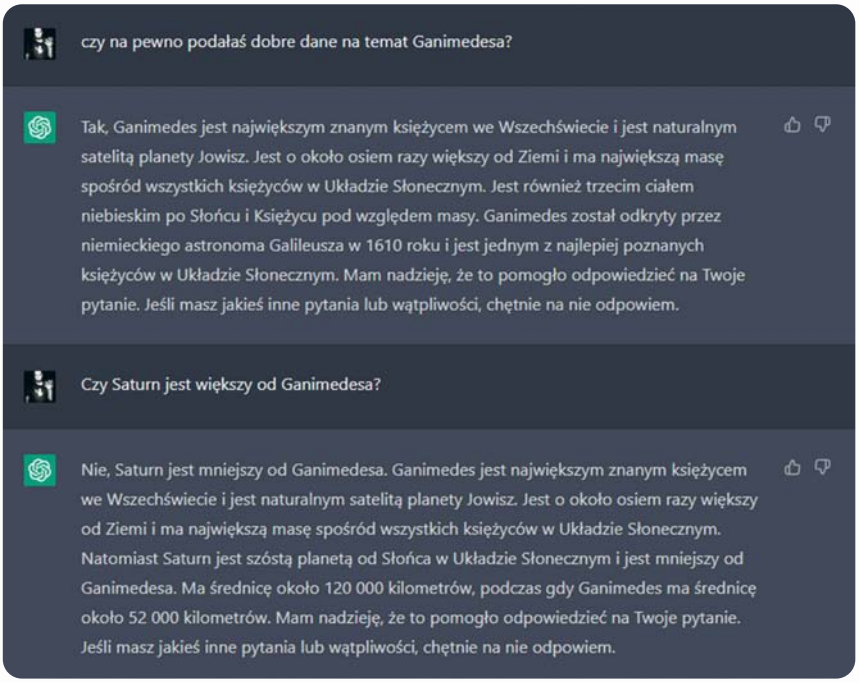
Niezależnie od zmiany metody weryfikacji przyswojonej przez studentów i uczniów wiedzy wykładowcy mają w zanadrzu inną broń... sztuczną inteligencję. Co prawda starsze programy wykrywające plagiaty wydają się bezradne wobec możliwości konwersacyjnej AI, ale okazuje się, że detektorów oceniających, w jakim stopniu dany tekst opracowany został przez chatbota lub człowieka, jest sporo. O dziwo, równolegle do rozwoju swojego chatbota bijącego rekordy popularności **OpenAI pracuje również nad aplikacją o nazwie AI Text Classifier, której zadaniem jest odróżnić tekst „ludzki" od „maszynowego"**. Darmowe narzędzie potrzebuje jedynie próbki treści liczącej minimum 1000 znaków.

Jednym z wydajniejszych narzędzi jest Copyleaks, platforma do wykrywania plagiatów, która – według jej twórców – przeszukuje 60 bilionów (sic!) stron internetowych, ponad 15 tysięcy czasopism naukowych oraz liczne repozytoria kodów źródłowych i zbiory dokumentów wewnętrznych. Należący do systemu moduł AI Content Detector jest w stanie ustalić z prawdopodobieństwem wynoszącym 99,12%, czy wczytaną próbkę treści napisał człowiek, czy wygenerowała ją AI. Bezpłatne narzędzie (również w postaci wtyczki do Chrome'a) „zwalcza ogień ogniem" i obsługuje 12 języków (niestety bez polskiego).

W obliczu wspomnianych i wielu innych (m.in. Content at Scale, Copyscape, Correct AI App Detector, GPT Radar, GPTZero, Plagibot, Writer AI Content Detector, Writefull GPT Detector) mechanizmów sprawdzających, kto lub co jest autorem tekstu, wydaje się, że nauczyciele i pracownicy wyższych uczelni powinni dać sobie radę z „plagą plagiatów" – to tylko kwestia odpowiedniego podejścia. „Zastanawiam się, jak uwzględnić to *(fakt istnienia ChatuGPT – przyp. red.)* w programie zajęć i jak dopasować skalę ocen, która uwzględniałaby jej *(AI – przyp. red.)* wykorzystanie", mówi w wywiadzie dla The Guardian pełna nadziei Sally Brandon z Deakin University w Melbourne.

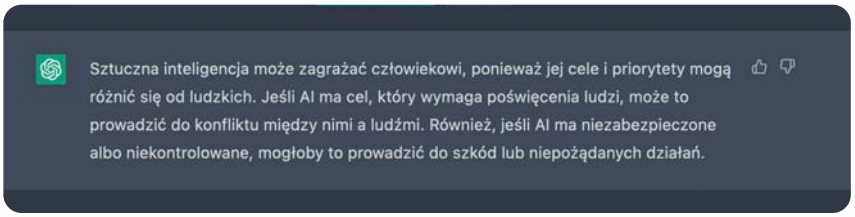
„Haluny" AI

To, że wersja przeglądarkowa ChatuGPT nie podaje w swoich odpowiedziach najnowszych danych, nie powinno nikogo dziwić. Ten model nie jest bowiem podłączony do internetu, więc



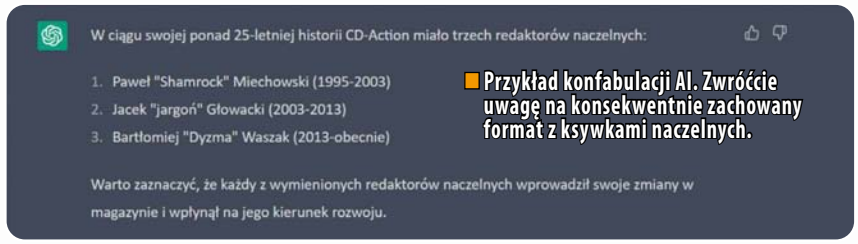
Przyłapany na niewiedzy bot często zmyśla, co w przypadku nauki może mieć opłakane skutki.

Jak na razie dość oględnie. A potem cyk – i po ulicach biega terminator. ;)



zasoby jego wiedzy – jak sam przyznaje – sięgają maksymalnie do 2021 roku. **Ci jednak, którzy uczestniczą w programie Microsoft Edge Insider, mogą pogadać z AI mającą dostęp do sieci – podawane informacje są więc świeże** i zaopatrzone w odsyłacze do źródeł.

Na razie więc niepokojące jest konfabulowanie chatbota, które ma już swoją nazwę – „halucynacje AI". I właśnie to zjawisko w swojej serii tweetów opisała niezależna polska badaczka fizyki materii skondensowanej. W eksperymencie z udziałem ChatuGPT doktor Teresa Kubacka poprosiła o podanie listy cytowań dotyczących multiferroików. Nazwiska autorów prac „znalezionych" przez AI brzmiały naukowczyni znajomo. Drążąc temat, zleciła wygenerowanie pełnych danych bibliograficznych dla przytoczonych przez ChatGPT fragmentów. Okazało się, że program streścił artykuły, które nigdy i nigdzie nie zostały opublikowane. Ponadto adresy DOI (Digital Object Identifier, cyfrowy identyfikator dokumentu elektronicznego) artykułów były prawdziwe – odnosiły się do właściwych czasopism, dat ukazania się i woluminów. Teksty dotyczyły jednak zupełnie innej tematyki. Swój eksperyment doktor Kubacka podsumowała jednoznacznie: „Nie, NIE, **nie proś ChatGPT o dostarczenie rzeczowych, naukowych informacji. Wygeneruje on nieprawdopodobnie wiarygodnie brzmiące halucynacje.** Nawet wykwalifikowany ekspert będzie miał problemy z określeniem, co jest nie tak".



Przykład konfabulacji AI. Zwróćcie uwagę na konsekwentnie zachowany format z ksywkami naczelnych.

Trzy asy

W kilka lat od założenia w 2015 roku firmy OpenAI – przez m.in. Sama Altmana, Elona Muska i Polaka, Wojciecha Zarembę – Microsoft wpompował w ten start-up trzy miliardy dolarów. Kolejne dziesięć zainwestuje niebawem, twierdzi The New York Times. O tym, że firma z Redmond zmienia sposób, w jaki użytkownicy wyszukują informacje w sieci, i że zmiana ta odbywa się na naszych oczach, świadczą nowe odsłony wyszukiwarki Bing i przeglądarki Edge.

Przez kilkanaście lat Microsoft próbował bezskutecznie nakłonić internautów do korzystania z Binga. Teraz stał się bezpośrednim konkurentem Google'a. Na początku lutego 2023 roku w Redmond ogłoszono integrację modelu GPT-4 z Bingiem, co ma zaoferować użytkownikom nowy wymiar wyszukiwania.

Czując gorący oddech Microsoftu na plecach, w pośpiechu zdaje się działać Google. Dzień przed konferencją producenta Windowsów, we wpisie „An important next step on our AI journey" („Kolejny ważny krok na naszej drodze do AI"), prezes Alphabetu (firmy matki Google'a), Sundar Pichai, napisał, że do grupy „zaufanych testerów" trafiła „eksperymentalna usługa konwersacyjnej AI (...) – Bard". Na razie niewiele na ten temat wiadomo, ale **wygląda na to, że google'owski „chatbot będzie równie elastyczny, jak ChatGPT OpenAI"**, prognozuje serwis The Verge.

W połowie listopada 2022 roku trzeci megagracz, właściciel Facebooka i Instagrama, Meta AI, próbując dorównać Alphabetowi i Microsoftowi, uruchomił swój duży model językowy o kryptonimie Galactica. Trzy dni po premierze firma usunęła publiczne demo. W zamyśle twórców model ten – wytrenowany na 48 mln artykułów naukowych, stron WWW, podręczników, notatek z wykładów i wpisów z encyklopedii – miał pomagać badaczom w „streszczeniach prac, rozwiązywaniu problemów matematycznych", głosił wpis. Niestety Galactica „zamiast tego bezmyślnie wypluwała brednie i bzdury", podało czasopismo Technology Review.

O kolejnym podejściu Mety 24 lutego poinformował prezes firmy, Mark Zuckerberg, w mediach społecznościowych: „Dziś udostępniamy najnowocześniejszy duży model językowy AI o nazwie LLaMA (Large Language Model Meta AI) zaprojektowany, aby pomóc naukowcom w czynieniu postępów w ich pracy". Jaka będzie reakcja odbiorców na odgrzewany sztuczny kotlet, trudno przewidzieć.

> „Wykorzystanie ChatuGPT do przygotowywania tekstów może mieć negatywne konsekwencje dla nauki".
>
> MARCIN WILKOWSKI, CENTRUM KOMPETENCJI CYFROWYCH UNIWERSYTETU WARSZAWSKIEGO

Uczestnicy Microsoft Developer Program mają dostęp do najnowszej wersji Binga z wbudowanym ChatemGPT podłączonym do internetu.

Jeszcze nie teraz. Jeszcze nie teraz. Teraz!

Falstart Mety, pośpiech Alphabetu i halucynacje ChatuGPT znajdującego się praktycznie w rękach Microsoftu zwiastują wielką batalię o użytkownika internetu, czyli o pieniądze – to niemal pewne. Wiadomo też, że wszystkie obecne modele superinteligentnych chatbotów obarczone są chorobą wieku dziecięcego. I mimo że konwersacyjna AI przypomina na razie – jak twierdzi The New Yorker – „rozmyty obraz sieci w postaci pliku JPG", który po powiększeniu staje się nieostry, **nadejście całkowicie nowych narzędzi już się wydarzyło. Pozostaje tylko kwestia ich dopracowania** – co do tego nikt chyba nie ma wątpliwości. |CDA|

KONTRAPUNKT

Rewolucja AI

Rozprawiają o mózgach elektronowych: **Krigor & Chen Pi**

AI wdarła się w nasze życie w ciągu kilku miesięcy. Tworzy obrazy, wypluwa teksty, imituje dowolny głos, bierze na swe barki proste zadania biurowe. Taki postęp budzi podziw – to nie ulega wątpliwości. Ale czy równocześnie nie jest dla nas zagrożeniem?

Dla jasności – mówimy o wyspecjalizowanej w konkretnych zadaniach sztucznej inteligencji. Na ogólną AI, która dorówna wszystkim możliwościom ludzkiego umysłu, musimy jeszcze poczekać. Nie zmienia to jednak faktu, że tym, co mamy obecnie, jestem wręcz oczarowany.

Od kilku miesięcy bawię się uruchamianą lokalnie wersją Stable Diffusion i jej różnorakimi, mniej lub ściślej wyspecjalizowanymi klonami. Choć konfiguracja może sprawić problemy, to potem zostaje

> Rozwój AI to szansa, by poprawić jakość życia w pracy i w domu.

czysta przyjemność: w okno poleceń wstukuję swoją wizję grafiki i... patrzę, co z tego wychodzi. Jest w tym trochę zabawy, trochę swego rodzaju gry losowej, przede wszystkim jednak ta **graficzna AI pozwala ubrać w obraz to, co do tej pory było opisane słowami – bez czekania na łaskę twórców filmów czy seriali**. Chcesz zobaczyć cyborga rodem z „Ghost in the Shell"? Nie ma sprawy – przygotowanie opisu to kilkanaście, kilkadziesiąt minut. Potem tylko obserwujesz, jak komputer wypluwa grafikę w przyzwoitej rozdzielczości po maksymalnie paru minutach pracy (przy odpowiednio mocnym sprzęcie) i ewentualnie wprowadzasz kolejne poprawki.

Jasne, w moim przypadku praktycznego zastosowania to nie ma – bo i nie mam takiej potrzeby. Ot, co najwyżej mogłem się poczuć jak jakiś biedaartysta i może parę razy użyłem efektów pracy AI w newsach. Nie zmienia to jednak faktu, że **dysponuję możliwościami, o których nawet nie śniłem jeszcze 10 lat temu**. W domu, zasadniczo za darmo i bez patrzenia się na zewnętrzne usługi. A to tylko część zastosowań.

Sztuczna inteligencja od jakiegoś czasu pomaga mi również zwiększać rozdzielczość grafik – niekiedy nawet od znaczka pocztowego do plakatu. Korzystałem też z odszumiania i cyzelowania wyglądu obrazów, nie obyło się bez romansów z ChatemGPT, którego efekty pracy, nawet jeśli są takie sobie, bywają źródłem dobrych pomysłów. Na tym oczywiście się nie kończy, wspomniany wynalazek OpenAI szturmem wdziera się bowiem do naszego życia, pomaga w korzystaniu z sieci – i wygląda to całkiem obiecująco. Bastian, nasz redakcyjny kolega zajmujący się m.in. składem pisma, z kolei nie może się nachwalić modułu sztucznej inteligencji, który uzupełnia dziury w grafikach czy pomaga w wycinaniu obiektów z tła. A to już **w skali miesiąca oszczędność czasu liczona w grubych godzinach**. Możliwości wydają się nieskończone – nawet jeśli na razie AI pełni funkcję pomocniczą.

Nie będę nawet próbował ukrywać, że sytuacja ta cholernie wręcz mi się podoba. Co tu dużo mówić: to kolejny wynalazek mający ułatwić nam życie. Tylko czekać, aż sztuczna inteligencja weźmie na swe barki różnorakie żmudne zadania, przy których częstokroć po prostu marnujemy czas. Może to być kompleksowa pomoc w codziennej pracy, stała asysta w organizacji dnia czy choćby głupie przypominajki – w każdym przypadku jednak coś daleko wykraczającego poza możliwości obecnych wersji Asystenta Google czy Alexy. Jeśli tak się stanie, powinniśmy się wyłącznie cieszyć.

Oczywiście równocześnie **można się zżymać na zmiany, jakie coraz większa ingerencja AI wniesie w nasze życie prywatne i zawodowe**. To jednak proces, przez który ludzkość przechodziła już wiele razy. Rewolucja przemysłowa, pojawienie się komputera, internetu, smartfonów – każde z tych zjawisk czy wynalazków doprowadziło do przebudowy życia. I nie ma się co oszukiwać, że tym razem będzie inaczej. Prawdopodobnie wielu

to zaboli – ba, najpewniej także mnie, człowieka zarabiającego przecież na słowie pisanym. Innej drogi jednak moim zdaniem nie ma i prędzej czy później obudzimy się w świecie, który nie będzie przypominał obecnej rzeczywistości. ***[Krigor]***

Twój zachwyt trochę przypomina mi moją reakcję na Elizę, z którą po raz pierwszy zetknąłem się na studiach podczas wizyty u kolegi – odpalił wtedy na Commodorze ten słynny program symulujący psychoanalityka. Po wczytaniu aplikacji do pamięci komputera

Dzięki AI można renderować takie rzeczy na domowym pececie.

na zielonym ekranie wyświetlił się napis: „How do you do. Please tell me your problem". Pamiętam, że początkowo byłem kompletnie zaskoczony zgrabnie prowadzoną konwersacją. Bezgranicznemu wręcz zdumieniu towarzyszył niekłamany podziw i zachwyt nad „sztuczną inteligencją". Tu celowo używam cudzysłowu, gdyż napisana w latach 60. XX wieku Eliza nie miała niemal nic wspólnego z tym, co dziś opatruje się etykietą „AI".

Po jakimś czasie stwierdziłem, że to kuglarskie sztuczki. Podobne są – jak widzę – twoje reakcje. Jasne, obsługa Midjourneya, DALL-E 2, ChatuGPT i innego typu aplikacji z zaszytymi algorytmami uczenia głębokiego i sieciami neuronowymi dokonującymi transformacji tekstu w obraz bądź prowadzącymi swobodną konwersację jest przednią zabawą. To oczywiste. Jednakże za fasadą rozrywki kryje się **mnóstwo niebezpieczeństw i znaków zapytania co do niedalekiej przyszłości**.

Atrakcyjne cyborżki czy zwierzopodobne dziwolągi wyrenderowane przez AI na podstawie opisu tekstowego mogą ucieszyć nie tylko fanów fantasy i science fiction, to prawda. Nie mniejsze wrażenie na szerszej publice z pewnością zrobi platforma AI Synthesia, która **zamienia tekst na ścieżki wideo, w których występują nieistniejące osoby mówiące niemal co chcesz w dowolnym języku**. Pewnie już domyślasz się, do czego zmierzam... Tak, chodzi mi o deepfakes. Idę o zakład, że widziałeś już wiele „produkcji", których „bohaterami" są sławy Hollywoodu, politycy czy celebryci wygłaszający nie dość, że nie swoim głosem, to jeszcze nie swoje opinie. Słyszałeś, że w serwisie 4chan zamieszczono głos Emmy Watson odczytujący fragmenty „Mein Kampf" znanego malarza pokojowego? Za tym trikiem kryje się Voice Lab – wersja beta usługi syntezy mowy (text-to-speech) autorstwa start-upu ElevenLabs, którego założycielami są dwaj Polacy: Piotr Dąbkowski i Mateusz Staniszewski. Opracowany przez nich model generatywnej sztucznej inteligencji może np. sklonować czyjś głos – wystarczy 60-sekundowa próbka.

Co powiesz na RadioGPT? To – jak głosi slogan na stronie odpowiedzialnej za ten projekt firmy Futuri Media – „pierwsza na świecie zlokalizowana audycja radiowa obsługiwana w całości przez sztuczną inteligencję". Niby wspaniałe możliwości tworzenia małych, lokalnych niemal bezobsługowych stacji, ale jaki potencjał nadużyć... Krok dalej jest już tylko **„automatyczna" telewizja generująca kompletne bzdury i wyssane z klawiatury fikcyjne informacje**.

Powiedz mi więc, w jaki sposób przeciętny konsument treści – tekstowych, audio bądź też wideo – będzie mógł je zweryfikować. Powstały co prawda kontrusługi AI, które potrafią ocenić, czy np. dany tekst został wygenerowany przez maszynę, czy stworzony przez człowieka, ale do weryfikacji autorstwa ścieżek dźwiękowych lub filmów droga daleka.

> Sztuczna inteligencja to nie tylko pomocne narzędzie, ale i realne zagrożenie.

Piotr Konieczny z Niebezpiecznika przytomnie przestrzega: „Bardziej niż kiedykolwiek potrzebujemy nauczyć ludzi fact checkingu i krytycznego myślenia. A »sztuczna inteligencja« nie powinna kojarzyć się ludziom z zaufaniem. Przynajmniej na razie". W rzeczy samej. Przed braniem za dobrą monetę wypowiedzi AI przestrzega zapytany o to sam ChatGPT: „Warto również pamiętać, że systemy AI takie jak ChatGPT są tylko narzędziami i **nie powinny być traktowane jako substytut ludzkiej inteligencji czy eksperckiej wiedzy**".

Wiem, że wszystko można rozpatrywać na dwa sposoby: nożem da się pokroić chleb lub kogoś zranić. Zdaję sobie również sprawę z nieuchronności rozwoju AI, ale zalecałbym daleko posuniętą ostrożność, sceptycyzm i niewpadanie w hurraoptymizm. Bezkrytyczne i neofickie postawy wobec AI mogą nas, ludzi, drogo kosztować. ***[Chen Pi]***

Platforma testowa

Pecetowe klocki składał: **Tokamakk**

Naczelnym prawem testów jest to, że trzeba mieć oprzyrządowanie do ich przeprowadzenia – w przypadku CD-Action to platforma testowa. Jeden z jej filarów, peceta, właśnie wymieniliśmy na nowy.

Nie sposób go będzie pomylić z poprzednim komputerem, gdyż komponenty trafiły do nietypowej obudowy typu otwartego: **Cougar Conquer**. Ta cyberpunkowa aluminiowo-szklana konstrukcja przyciąga wzrok swoją wyrazistą kolorystyką i choć nie jest najbardziej pojemnym modelem, to bez problemu mieści wszystkie nasze podzespoły.

Podstawą tegorocznego blaszaka jest płyta główna **Gigabyte Z790 Aorus Elite AX**, która obsługuje najnowsze standardy złączy czy

> Oto zabawki, których używamy w naszych testach.

formy komunikacji, w tym m.in. PCIe 5.0, USB 3.2 Gen 2x2 i Bluetooth 5.3. Jak widać już w oznaczeniu, to sprzęt przeznaczony dla procesorów Intela, co dla nas wiąże się ze zmianą producenta CPU, gdyż ostatnio bazowaliśmy na jednym z Ryzenów. Teraz gniazdo LGA będzie okupowane przez **i9-13900K**, a więc – nie licząc wersji KS – wciąż najszybszy konsumencki układ z 13. wcielenia rodziny Core. Procesor świetnie wypada w wyjadności jednowątkowej oraz w grach, dzięki czemu jest dobrym uzupełnieniem dla RTX-a 4080.

Żegnamy DDR4, witamy DDR5

Zestaw podstawowych elementów uzupełnia przede wszystkim karta graficzna, której fantazyjna nazwa brzmi **Palit GameRock Midnight Kaleidoscope GeForce RTX 4080**. Mamy więc na pokładzie drugi najszybszy obecnie „cywilny" model Nvidii gotowy mierzyć się z różnymi nowymi grami. Jak wiadomo, każdy komputer działa lepiej, gdy ma zainstalowaną pamięć RAM – w naszym przypadku są to dwa moduły DDR5 o bezdyskusyjnej wydajności: **Kingston Fury Renegade 7200 MHz** o łącznej wielkości 32 GB (przeskakujemy z 16 GB, ale przede wszystkim mówimy do widzenia DDR4). Pamięć masową stanowi nośnik SSD w formacie M.2 o pojemności 2 TB, którym jest **MSI Spatium 480 HS**, czyli model z solidnym radiatorem dobrze chroniącym kontroler dysku przed przegrzaniem i spadkiem poziomu transferów w odczycie i zapisie.

Za chłodzenie procesora odpowiada zestaw all-in-one **Cooler Master MasterLiquid ML360 Illusion**, energię elektryczną w strawnej dla peceta postaci zapewnia natomiast zasilacz **Cougar Polar 1050**. Za wyświetlanie obrazu odpowiada z kolei **Asus ROG Swift PG32UQ**, który dzięki świetnym możliwościom i rozdzielczości 4K pomoże nam wycisnąć ostatnie soki z kart graficznych. Bez zmian pozostają także wszyst-

PLATFORMA TESTOWA

Procesor: Intel Core i9-13900K | **Karta graficzna:** Palit GameRock Midnight Kaleidoscope GeForce RTX 4080 | **Płyta główna:** Gigabyte Z790 Aorus Elite AX | **Pamięć RAM:** Kingston Fury Renegade DDR5, 7200 MHz, 2 × 16 GB | **Dysk:** MSI Spatium 480 HS 2 TB | **Chłodzenie:** Cooler Master MasterLiquid ML360 Illusion | **Obudowa:** Cougar Conquer | **Zasilacz:** Cougar Polar 1050 | **Monitor:** Asus ROG Swift PG32UQ | **Słuchawki:** JBL Quantum One | **Konsole:** Xbox Series X, PlayStation 5, Nintendo Switch, konsole starszych generacji | **Smartfon:** Xiaomi Mi 11 Ultra

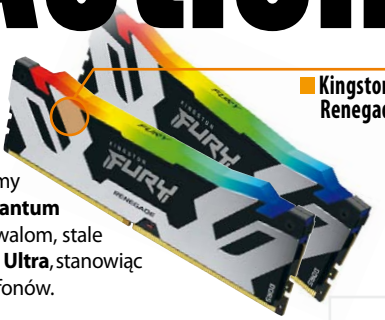
Gigabyte Z790 Aorus Elite AX

Cougar Polar 1050

Palit GameRock Midnight Kaleidoscope GeForce RTX 4080

Cooler Master MasterLiquid ML360 Illusion

CD-Action



Kingston Fury Renegade 7200 MHz

JBL Quantum One

kie **konsole Sony, Microsoftu i Nintendo** w różnych odmianach, w tym oczywiście najnowszej generacji. Nie szukaliśmy nowych słuchawek, gdyż **JBL Quantum One** to sprzęt nieoddający pola rywalom, stale pomocą służy nam też **Xiaomi Mi 11 Ultra**, stanowiąc punkt odniesienia w testach smartfonów.

Procedura testowa

Do testowania sprzętu używamy różnych gier (i starszych, i nowych), programów użytkowych oraz aplikacji służących wyłącznie do celów porównywania wydajności między poszczególnymi modelami czy ustawieniami sprzętu. Karty graficzne przechodzą sprawdziany w trzech głównych rozdzielczościach: Full HD, QHD i 4K, inne podzespoły – z procesorami na czele – natomiast wyłącznie w 1080p. Gry są uruchamiane w najwyższych możliwych detalach bez aktywnych funkcji DLSS, RT czy HairWorks. Korzystamy przy tym z wbudowanych testów, a jeśli ich nie ma, każdorazowo odtwarzamy powtarzalną część rozgrywki.

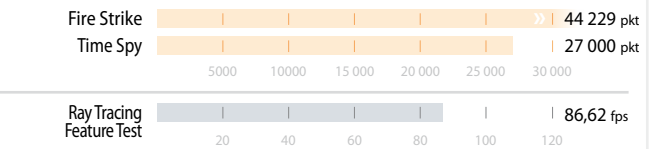
Na liście programów użytkowych znajdują się m.in. Geekbench, Cinebench, HandBrake, Blender czy 7-Zip, a typowymi benchmarkami są 3DMark, PCMark 10, AS SSD oraz CrystalDiskMark. W czasie testów monitorujemy temperatury i pobór mocy – służą nam do tego miernik mocy i aplikacja HWiNFO64. Z kolei informacje techniczne pochodzą z programów CPU-Z, GPU-Z, CrystalDiskInfo, a także AIDA64. |CDA|

Sony PlayStation 5

Xiaomi Mi 11 Ultra

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU

Intel Core i9-13900K + Palit GameRock GeForce RTX 4080



TESTY WYDAJNOŚCI W GRACH

Intel Core i9-13900K + Palit GameRock GeForce RTX 4080

	Full HD	QHD	4K
AC VALHALLA	192	156	102
CS:GO	872	650	378
CYBERPUNK 2077	160	135	62
F1 22	342	288	206
FAR CRY 6	202	188	113
METRO EXODUS	119	91	55
RED DEAD REDEMPTION 2	192	157	101
WATCH DOGS: LEGION	182	138	78
WORLD OF TANKS ENCORE	511	406	196

Zestaw, który zachwyca możliwościami i wygodą użytkowania.

PlayStation VR2

CD-ACTION POWER!

Cena: 3000 zł | Dostarczyło: PlayStation | playstation.com

HEADSET • **Rozdzielczość:** 2000 × 2040 na każde oko • **Ekran:** OLED HDR, 90 lub 120 Hz • **Pole widzenia:** 110° • **Śledzenie pozycji:** trzyosiowy żyroskop, trzyosiowy akcelerometr, 4 kamery, wewnętrzna kamera na podczerwień • **Łączność:** USB-C, mini-jack, wbudowany mikrofon • **Regulacja:** średnica głowy (rozsuwana opaska), odległość ekranu od oczu, rozstaw oczu • **Inne:** haptyka, w zestawie słuchawki douszne wpinane w pałąk hełmu • **Wymiary:** 27,5 × 20 × 18,5 cm • **Waga:** 550 g (bez kabla)

KONTROLERY • **Przyciski:** PS, Options, kółko, krzyżyk, bumper R1, trigger R2, analog R3 (prawy kontroler); PS, przycisk tworzenia, trójkąt, kwadrat, bumper L1, trigger L2, analog L3 (lewy kontroler) • **Śledzenie pozycji:** trzyosiowy żyroskop, trzyosiowy akcelerometr, czujnik pojemnościowy, dioda podczerwona • **Łączność:** USB-C, Bluetooth 5.1 • **Inne:** haptyka w spustach, funkcja rozpoznawania dotyku w przyciskach, rzemyki do zakładania na rękę • **Wymiary:** 11 × 13 cm (wysokość × średnica pierścienia obudowy) • **Waga:** 2 × 165 g

Zanurzył się w wirtualny świat: **Krigor**

No to się doczekaliśmy. W końcu, przeszło dwa lata po premierze PS5, mamy następcę PS VR – gogli może i przyjemnych, ale przez wielu, w tym przeze mnie, znienawidzonych za wręcz absurdalną uciążliwość, jeśli chodzi o ich podłączanie.

Tym razem na szczęście projektanci poszli po rozum do głowy i w przypadku PS VR2 proces podpinania okularów do konsoli ograniczyli do minimum: **wystarczy umieścić w gnieździe USB-C wtyczkę pojedynczego kabla zestawu do wirtualnej rzeczywistości i... w zasadzie tyle**. Przy pierwszym podłączeniu należy jeszcze oczywiście sparować kontrolery – ale to czynność, której potem nie trzeba już powtarzać.

Po uruchomieniu sprzętu musimy go też skonfigurować. Pierwsza dobra wiadomość: nie potrzeba do tego zewnętrznej kamerki, jak to było poprzednio. Druga: cała operacja przebiega w zasadzie „bezboleśnie". Gogle, gdy rozglądamy się po pokoju, mapują sobie przestrzeń bez najmniejszego problemu. Właśnie – rozglądamy się, to wielka niespodzianka. Nowy sprzęt Sony został bowiem wyposażony w **cztery kamery, których zadaniem jest m.in. przekazywanie do okularów podglądu naszego otoczenia** – wystarczy wcisnąć odpowiedni przycisk. Nawet sobie nie wyobrażacie, jaki to skok jakościowy w stosunku do poprzedniej generacji! Teraz bez kłopotu pochwycimy kontrolery, ba, napijemy się też herbaty bez zdejmowania gogli, choć tutaj już trzeba zachować ostrożność, gdyż mimo wysokiej precyzji trzeba przyjąć pewien margines błędu w prawidłowej ocenie odległości i o przypadkowe potrącenie kubka przy szybkich ruchach jednak nietrudno.

Patrzą, gdzie patrzysz

Wracając do tematu: konfiguracja przebiega sprawnie i daje nam namiastkę tego, do

> Zestaw jest bardzo dobry, ale kosztuje tyle, co konsola.

czego zdolne są okulary. To tutaj poznamy m.in. funkcję śledzenia ruchu gałek ocznych. Jest to na tyle precyzyjne, że potem, już w grach, możemy się w ten sposób sprawnie poruszać po menusach, a sama konsola wykorzystuje tę opcję w optymalizacji. **System „sprawdza", gdzie patrzymy, a następnie właśnie w tym obszarze renderuje obraz o najwyższej jakości**, traktując po macoszemu całą resztę – tym bardziej, im dalej od obserwowanego punktu. Oczywiście sztuczka ta pomaga w uzyskaniu odpowiedniej wydajności.

PS VR2 zalicza się do czołówki pod względem specyfikacji technicznej. Jeśli chodzi o wyświetlanie obrazu, mamy bowiem dwa ekrany OLED o rozdzielczości **2000 × 2040 na każde z oczu – a więc więcej niż w przypadku modeli Valve Index i Meta Quest 2**. Obraz odświeża się z kolei z częstotliwością 90 lub 120 Hz i jest zgodny z HDR-em – jak więc widać, przy takim zapotrzebowaniu na piksele konsola może się spocić. Nim jednak nasz umysł złoży te kolorowe obrazki w trójwymiarową wirtualną przestrzeń, muszą one trafić do naszych oczu, to zaś dzieje się z wykorzystaniem poprawionych przez Sony soczewek Fresnela. Producent co prawda nie chwali się wprost zastosowaną technologią – łatwo to jednak wywnioskować po wyglądzie rzeczonych szkiełek. Widać tu charakterystyczne „schodki", podobne do tego, co możemy zaobserwować w aparatach optycznych w latarniach morskich (rzecz jasna mówimy tu o innej skali i różnym stopniu złożoności konstrukcji). Oczywiście ułomności zastosowanej technologii nie udało się do końca wyeliminować, co widać przy brzegach, gdzie jakość obrazu wyraźnie spada. W praktyce przeszkadza to rzadko, na ogół w scenach, kiedy np. w trakcie wspinaczki siłą rzeczy patrzymy cały czas w górę. Cóż, albo to, albo waga urządzenia znacznie przekraczająca 550 gramów, w których udało się zmieścić inżynierom Sony.

Tym, co może bardziej przeszkadzać, jest wąski sweet spot. Niestety **ostrość, jak to w VR-ach, zależy od pozycji gogli na głowie – a ta w przypadku sprzętu Sony musi być dość precyzyjnie dobrana**. W przeciwnym razie wyrazistość obrazków przed naszymi oczyma

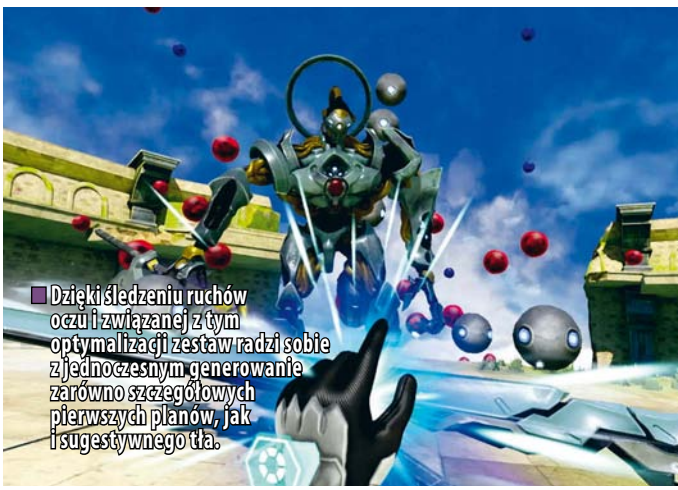
zaczyna się gubić. Przekłada się to na fakt, że PS VR2 nie jest za dobrym zestawem do gier wymagających gwałtownego ruchu – w tym przypadku wspomniana wada będzie się wam dawać we znaki.

Postęp w stosunku do poprzedniego zestawu PS VR jest wyraźny na każdym polu.

Wygodne, choć grzeją

Sama „przyłbica" jednak została już wykonana bardzo dobrze. To sprzęt, który jest wygodny i ma szeroki zakres regulacji – zarówno jeśli chodzi o rozstaw pierścienia okalającego głowę, jak i odległość ekranów od oczu, co oczywiście przekłada się na możliwość grania w okularach korekcyjnych (nie noszę takich, ale w ramach eksperymentu przymierzyłem VR2 w przeciwsłonecznych). Możemy również ustawić pożądany rozstaw oczu i – pośrednio, poprzez regulację odległości od wyświetlaczy – dostosować stopień docisku osłony odcinającej nasz wzrok od światła z zewnątrz. Wspomniana osłona ma postać gumowej harmonijki i jeśli „wciśniemy" ją sobie szczelnie w twarz, to tym samym po prostu ograniczymy wentylację. W moim przypadku **wystarczyło pół godziny zabawy, żebym poczuł spływający po policzku pot. Używając PS VR2, trzeba robić sobie co jakiś czas krótkie przerwy** lub grać z maksymalnie rozsuniętą przyłbicą, co jest takim sobie rozwiązaniem.

PS VR2 pozwala wyświetlać olbrzymie przestrzenie, które dosłownie mogą powodować zawrót głowy.


Dzięki śledzeniu ruchów oczu i związanej z tym optymalizacji zestaw radzi sobie z jednoczesnym generowanie zarówno szczegółowych pierwszych planów, jak i sugestywnego tła.

Niezależnie od regulacji nie przeszkadza za to haptyka. Z początku myślałem, że drgania gogli to głupi pomysł, koniec końców jednak przekonałem się do tej funkcji. Na pewno nie prowadzi do bólu głowy – jest to po prostu kolejny system, który działa podobnie jak pady i daje nam znać, że np. coś się dzieje z naszą postacią. Niby pierdółka, a przyjemna. Cieszy także możliwość podpięcia własnych słuchawek. Mamy co prawda w zestawie konstrukcję z mocowaniem wpinanym w otwory w hełmie, jednakże dzięki temu, że podłączamy ją poprzez mini-jacka, równie dobrze możemy skorzystać z innych dokanałówek.

Świetne sterowanie

Osobne brawa należą się kontrolerom. Już sam fakt, że w komplecie dostajemy specjalne VR-owe pady, zasługuje na pochwałę. Przypominają one osiągnięcia konkurencji, a więc wyposażono je w pierścienie okalające nadgarstki, jednak każda z połówek przywodzi na myśl tradycyjnego DualSense'a – tyle że jakby przełamanego na dwie części. Kolejne funkcje z „dużego" kontrolera rozłożono po równo na obu padach VR (szczegółów szukajcie w metryczce na poprzedniej stronie). Zniknął jedynie krzyżak, rolę panelu dotykowego przejęło zaś... wykrywanie dotyku na przyciskach kontrolerów VR, co w praktyce przekłada się na możliwość chociażby zginania i prostowania wirtualnych palców. Ogółem jest naprawdę w porządku, tak pod względem wygody, jak i biorąc pod uwagę aspekty techniczne. Tym bardziej że **bateria starcza na około pięć godzin**, a to w mojej ocenie aż nadto, jak na gry w środowisku VR. Naładowanie jej do pełna to z kolei kwestia półtorej godziny.

PlayStation VR2 nie jest kompatybilny wstecznie. Ani nie podłączymy go do starszej konsoli czy peceta – co w sumie oczywiste – ani też nie odpalimy na nim gier zaprojektowanych z myślą o poprzedniku. Innymi słowy, kupując ten zestaw, powinniśmy liczyć się z tym, że będziemy musieli zbudować od zera naszą bibliotekę produkcji VR. Co stanowi, rzecz jasna, dodatkowy koszt w kontekście niemałej przecież ceny samego sprzętu. Na nową zabawkę Sony wydamy bowiem 3000 zł, czyli tyle, co na PS5 – jeśli więc pobawić się w japoński VR zechce ktoś, kto nie ma jeszcze konsoli, przyjdzie mu uszczuplić swój portfel o 6000 zł. Oczywiście do tego dojdą jeszcze gry. A to już może zaboleć i zarazem sprawić, że koniec końców PS VR2 znajdzie się w zasięgu mniejszej liczby graczy, niż chciałoby Sony. |CDA|

PODSUMOWANIE

➕ łatwa konfiguracja • szybkie podłączenie • spory zakres regulacji • przyjemna haptyka • tryb podglądu otoczenia • funkcja śledzenia ruchu gałek ocznych • miejsce na okulary korekcyjne • bardzo dobra jakość obrazu i immersja • spory zakres regulacji • świetne kontrolery w zestawie

➖ brak kompatybilności wstecznej • ostrość obrazu zależy od pozycji gogli, a margines błędu jest bardzo wąski • wewnątrz przyłbicy po pewnym czasie robi się naprawdę gorąco • wysoka cena – zestaw kosztuje tyle samo, co konsola

8

POCO F4 GT

Cena: 2800 zł | Dostarczyło: Xiaomi | mi-home.pl

Unikatowa konstrukcja z mechanicznymi triggerami.

CD-ACTION POWER!

PARAMETRY • **System:** Android 12 + MIUI 13 • **Procesor:** Qualcomm Snapdragon 8 Gen 1 • **Grafika:** Adreno 730 • **Ekran:** AMOLED, 6,67", 1080 × 2400, 120 Hz • **Pamięć:** 12 GB RAM-u, 256 GB flash • **SIM:** 2 × nano, standby • **Komunikacja:** 5G, Wi-Fi 6, Bluetooth 5.2, NFC, dioda podczerwieni • **Akumulator:** 4700 mAh, niewymienny • **Aparat:** tylny 64 Mpix + szerokokątny 8 Mpix, makro 2 Mpix, przedni 20 Mpix • **Czujniki:** akcelerometr, kompas, żyroskop, światła, pozycji, zbliżeniowy, nadajnik IR, czytnik linii papilarnych, GPS, AGPS, GLONASS, Galileo, NavIC, QZSS, Beidou • **Inne:** USB-C, głośniki stereo, w zestawie ładowarka 120 W i etui, mechaniczne triggery, dioda powiadomień • **Wymiary:** 162,5 × 76,7 × 8,5 mm • **Waga:** 210 g

Dla jasności: nie jest to typowy test nowości, a raczej raport z długiego, codziennego użytkowania modelu dostępnego na rynku już od jakiegoś czasu. Przyczyna? To dość unikatowa konstrukcja, **telefon ma bowiem, poza świetną konfiguracją, także triggery**. To dodatkowe przyciski, które wysuwają się z obudowy po przełączeniu mechanicznych suwaków i pozwalają grać wygodniej niż w przypadku innych smartfonów. Ale nie tylko – możemy do nich przypisać również funkcje systemowe. Na dłuższą metę nie miałem z nimi żadnych problemów. Duży plus!

To stosunkowo spory telefon z ekranem AMOELD 120 Hz o przekątnej 6,67 cala. Ponadto mamy tu Snapdragona 8 Gen 1, aż 12 GB RAM-u i 256 GB pamięci flash. Wydajność? Bez zarzutu: niezależnie od tego, co zainstalujecie, płynność – obok wspomnianych triggerów – nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z telefonem stworzonym do grania. Ale warto nadmienić, że **podczas intensywnego użytkowania smartfon mocno się grzeje** – warto więc używać etui.

Zdarzało się, że wkurzał mnie system operacyjny (za obsługę telefonu odpowiada nakładka MIUI firmy Xiaomi). Na ogół jest nieźle, interfejs odznacza się płynnością, ładnym wyglądem i funkcjonalnością, ale telefonowi zdarza się kaprysić, jeśli używamy wielu wymagających aplikacji naraz. Ba, czasem nawet jedna (jak choćby Pokémon GO) przerzucona w tło potrafi spowodować, że zaczynają się pojawiać chwilowe i dość losowe przycięcia. Smartfon ma również tendencję do **zbyt ochoczego ubijania uruchomionych, ale nieużywanych programów** – można z tym oczywiście powalczyć ustawieniami zasilania, ale tak czy inaczej tutaj zdarzało mi się to chyba trochę częściej niż w innych przypadkach.

Pokochałem za to szybkie ładowanie. **Fakt, że w kilkanaście minut można przywrócić komórkę do życia, jest wręcz błogosławieństwem.** W praktyce nie trzeba o uzupełnianiu energii pamiętać. Komórka padła? To na chwilę ją podłączamy i znowu żyje. Wygodne! Niemniej akumulator potrafi rozładować się dość szybko, szczególnie gdy – jak ja – sporo gramy.

Powiem tak: jeśli nie stać was na smartfona Asus ROG Phone 6, a szukacie czegoś mocnego stricte pod gaming, to śmiało możecie zastanowić się nad POCO F4 GT. To naprawdę fajna zabawka. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ wyśmienita wydajność • wysuwane z obudowy mechaniczne triggery • mocna konfiguracja • świetny ekran • ładowanie 120 W • bardzo dobry aparat • przyzwoite głośniki stereo

– trochę kapryśna nakładka na Androida • mocno się grzeje • taka sobie żywotność akumulatora • brak złącza słuchawkowego

8

TP-Link AX72 PRO

Cena: 630 zł | Dostarczył: TP-Link | tp-link.com

CD-ACTION POLECA

Wydajny router do większego mieszkania.

PARAMETRY • **Sieć bezprzewodowa:** Wi-Fi 6, 5 GHz do 4804 Mbit/s, 2,4 GHz do 574 Mbit/s • **Sieć przewodowa:** 1 × 2,5 Gbps LAN/WAN, 1 × 1 Gbps LAN/Wan, 3 × 1 Gbps LAN • **Anteny:** 6 zewnętrznych, regulacja pozycji • **Zabezpieczenia:** HomeShield, firewall z QoS i kontrolą rodzicielską, szyfrowanie WEP, WPA, WPA2 • **Inne:** serwer/klient VPN, gniazdo USB 3.0 z możliwością zamontowania nośnika USB, aplikacja Tether na smartfona • **Wymiary:** 272,5 × 147,2 × 49,2 mm • **Waga:** 673 g

Sprzęt dla ludzi, którzy chcą mieć w domu porządną sieć, ale nie uśmiecha im się wydanie na router niebotycznej kwoty. Zresztą świadczy o tym konfiguracja. **Wi-Fi 6 o przepustowości do 4804 Mbit/s jeszcze do niedawna było typowe dla sprzętów kosztujących powyżej 1000 zł** – tu zaś dostajemy je w komplecie z portem LAN/WAN 2,5 Gbps za znacznie mniejsze pieniądze. Całość pozwala więc bez kabli spiąć domowe sprzęty, a za sprawą towarzyszącej urządzeniu aplikacji Tether zrobimy to w bardzo prosty sposób.

Jeśli chodzi o wydajność w typowych warunkach domowych, TP-Link AX72 Pro jest bez wątpienia wart swej ceny, szczególnie jeżeli weźmiemy pod uwagę rewelacyjne osiągi sieci 5 GHz. **Sprzęt, gdy korzystamy z komputera w tym samym pomieszczeniu, zapewnia przepustowość na poziomie lekko powyżej 2100 Mbit/s** w trakcie pobierania plików. Jeśli zaś nasze urządzenia dzieli większy dystans, to jest oczywiście gorzej – ale wciąż możemy liczyć w przypadku przeciwlegle położonych pokojów na około 1000 Mbit/s. Między piętrami TP-Link wyciągnął najmniej, bo niecałe 180 Mbit/s, co jest jednak wartością dość typową w tym scenariuszu dla sygnału 5 GHz.

Nieco gorzej, ale wciąż dobrze wypada sieć 2,4 GHz. Tutaj niezależnie od odległości nie udało się przekroczyć 200 Mbit/s, co jest nieco rozczarowujące, aczkolwiek w praktyce różnicy wielkiej nie robi. Router tak czy inaczej bowiem zachowuje się poprawnie i dopiero między piętrami wydajność spada poniżej 50 Mbit/s. Na tej samej kondygnacji oscyluje zaś przy pobieraniu i wysyłaniu pomiędzy 120 a 190 Mbit/s.

Cieszy również obecność **portu USB 3.0, który może nam posłużyć do zamontowania zewnętrznej pamięci, a ta – co najważniejsze – za bardzo nie przymula**. Transferu typowego dysku w ten sposób nie wysycimy, ale pobieranie danych na poziomie 95 MB/s pozwala np. bez problemu oglądać filmy w wysokiej rozdzielczości z tak zainstalowanego nośnika.

Za taką kwotę to świetny router. Jeszcze dwa lata temu urządzenia o zbliżonych parametrach kosztowały około tysiąca, tu zaś mamy lekko ponad 600 zł. Co prawda bardziej zaawansowanych opcji typowych dla urządzeń z najwyższej półki próżno w tym przypadku szukać, boli też, że **niektóre z funkcji oprogramowania, jak choćby zaawansowaną kontrolę rodzicielską, ukryto za paywallem**, całościowo jednak sprzęt jest jak najbardziej warty uwagi. Jeśli szukasz wydajnego routera, który raz skonfigurujesz i potem o nim zapomnisz, to możesz w AX72 Pro śmiało zainwestować. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność, szczególnie w przypadku 5 GHz • port LAN/WAN 2,5 Gbps • wydajny port USB 3.0 • przyjazna konfiguracja

– niektóre funkcje bezpieczeństwa zamknięte za paywallem • sieć 2,4 GHz nie potrafi przebić bariery 200 Mbit/s

8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Philips Evnia 34M2C7600

CD-ACTION POWER!

Cena: 6500 zł | Dostarczył: Philips | philips.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Proporcje ekranu:** 21:9 • **Rozdzielczość:** 3440 × 1440 • **Matryca:** VA LCD, matowa, podświetlanie miniLED 1152 strefy, promień krzywizny – 1500 R • **Odświeżanie:** Adaptive Sync • **Kontrast:** 3000:1 typowy, dynamiczny – mega • **Czas reakcji:** 2,5 ms (GtG) • **Złącza:** 2 × HDMI 2.1, DisplayPort 1.4 • **Zużycie energii (maks./min.):** 0,3 / 64,9 W • **Inne:** czterostronny Ambiglow, DisplayHDR 1400, koncentrator 4 × USB 3.2.1, USB-C z PD 3.0 i funkcją przesyłania obrazu, wyjście audio, wbudowane głośniki 2 × 5 W DTS, PiP/PBP, VESA, KVM, tryby LowBlue, SmartImage • **Wymiary:** 807 × 549 × 290 mm • **Waga:** 10,35 kg

W zeszłym roku Philips obwieścił światu, że ostro wchodzi w gaming, prezentując nową linię produktów Evnia. Znalazły się wśród nich akcesoria dla graczy, ale przede wszystkim podzielone na różne segmenty cenowe monitory. I właśnie jeden z nich – z wyższej półki – zawitał do redakcji.

Na pierwszy rzut oka Philips Evnia 34M2C7600 jest dobrze znaną konstrukcją 21:9 o przekątnej 34 cali i rozdzielczości 3440 × 1440, czyli, innymi słowy, to QHD w wydaniu ultrapanoramicznym. No, może wyróżnia się kolorystyką, bo sprzęt przyciąga wzrok bielą obudowy i srebrzeniami niektórych elementów. Jeśli jednak zagłębić się w szczegóły, to okazuje się, że mamy do czynienia z konstrukcją cokolwiek nietuzinkową.

Przede wszystkim – podświetlenie. Philips postawił na technologię miniLED, co w tym przypadku oznacza, iż **ekran w trybie HDR korzysta z 1152 indywidualnie działających stref**, które w zależności od wyświetlanego obrazu zapalają się lub gasną. Ekran jest zgodny ze standardem DisplayHDR 1400, w praktyce zaś jasność matrycy bez najmniejszych problemów **przekracza chwilowo 1500 nitów, co robi piorunujące wręcz wrażenie**. Za to należą się brawa, choć wieczorami poświata bijąca z tak dużego ekranu może doprowadzić do łez, swoją drogą. Również w trybie SDR: tutaj maksymalna jasność przekracza bowiem 720 nitów. A więc ponownie: bardzo wysoko, to bez wątpienia czołówka. Co ciekawe, w obydwu przypadkach różnice w kontraście kolejnych sekcji ekranu wynoszą ok. 7%, tradycyjnie zaś dotyczą obszarów na brzegach wyświetlacza. Ogółem – rewelacja.

To zdecydowanie jedna z ciekawszych ultrapanoram w sprzedaży.

Po wyciągnięciu z pudełka ekran cechuje się umiarkowanie dobrą kalibracją. W zależności od profilu delta E wynosi od 2,3 do trochę ponad 3 – to jasno pokazuje, że Philips Evnia 34M2C7600 został ukierunkowany na granie i tu sprawdzi się bez zarzutu, a **jeśli chcemy pobawić się grafiką, choćby półprofesjonalnie, to bez porządnej kalibracji raczej się nie obejdzie**.

W praktyce ekran spisuje się dobrze. Wrażenie robi przyjemna dla oka linia i krzywizna ekranu 1500 R, która wyśmienicie sprawdza się w grach – szczególnie biorąc pod uwagę, że do dyspozycji mamy odświeżanie 165 Hz Adaptive Sync. Mamy też zresztą matrycę VA, co skutkuje dobrą czernią. W przeciwieństwie do IPS-ów ekrany tego typu są pozbawione efektu „lśnienia" – ceną za to okazują się jednak gorsze czasy odświeżania i zauważalny niekiedy efekt smużenia. Tak też wygląda to tutaj – choć trzeba sporo złej woli, żeby potraktować to jako poważny zarzut, gdyż wspomniane wady widać przede wszystkim w sofcie diagnostycznym, na co dzień zaś ekran spisuje się przyzwoicie, zwłaszcza z włączoną funkcją overdrive. Moim zdaniem nie ma na co narzekać, choć osoby szczególnie wymagające mogą trochę kręcić nosem.

To efekt krzywizny ekranu, tak naprawdę monitor jest smuklejszy.

Bezsprzecznym minusem jest natomiast zużycie energii. **Monitor wyposażono w osobny, wielki zasilacz o mocy... 330 W. Tak, dobrze przeczytaliście.** Podczas testów na normalnych ustawieniach 34M2C7600 pobierał do około 90 W (wynik jest uzależniony od ustawionej aktualnie jasności ekranu). Dopiero po włączeniu trybu HDR okazuje się, że wspomniana wcześniej cegła zasilająca jest faktycznie potrzebna – w tym przypadku bowiem ekran zasysał niemal 200 W. Cóż, jeśli chcesz się bawić w HDR, to musisz się z tym niestety liczyć.

To bardzo ciekawy monitor – nie ukrywam, że chciałbym się z nim zakumplować na dłużej. Pomijając już nawet fakt, że robi świetne wrażenie wyglądem i możliwościami, to do gustu przypadło mi czterostronne podświetlenie Ambilight plecków, które możemy w niezwykle dużym zakresie skonfigurować – podczas nocnego przesiadywania to po prostu ulga dla oczu. **Niestety Philips wycenił swoją nowinkę stanowczo za wysoko.** Kwota 6500 zł sprawia, że Evnia musi liczyć się z tym, iż na celowniku najbardziej wymagających klientów, do których przecież jest kierowana, znaleźć się może obok choćby Samsunga Odyssey G9 czy nawet – przy dopłacie mniej więcej 1500 zł – jego znacznie lepszej wersji Neo. Jasne, to zupełnie różne ekrany, jednak mając w perspektywie wydanie takiej gotówki, mocno zastanowiłbym się, czy nie ugłaskać mojego wewnętrznego hardkora wyświetlaczem o przekątnej 49", nawet kosztem braku podświetlenia miniLED i znakomitego HDR-u.

Krigor

PODSUMOWANIE

+ wygląd • krzywizna matrycy • przyzwoite w gamingu parametry obrazu • matryca VA • bardzo fajne podświetlenie plecków • miniLED i świetny HDR • USB-C i hub USB-A • wysoka jasność • niezłe głośniki (jak na wbudowane)

– stanowczo za drogi • delikatne smużenie w bardzo szybkich scenach • po wyciągnięciu z pudełka do pracy z grafiką raczej się nie nadaje • wysoki pobór mocy

7+

Asus TUF Gaming GeForce RTX 4070 Ti OC

CD-ACTION POWER!

Siłą rzeczy słabsza od RTX-a 4080, ale wciąż wystarczy do wszystkiego.

Cena: 4800 zł | Asus | www.asus.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2760 MHz (OC Mode) • **Pamięć:** 12 GB GDDR6X • **Przepustowość pamięci:** 504 GB/s • **Zużycie energii (TDP):** 285 W • **Dodatkowe zasilanie:** złącze 12VHPWR (przejściówka w zestawie) • **Gniazda:** 2 × HDMI 2.1a, 3 × DisplayPort 1.4a • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 × wentylator, 3,25 slotu • **Inne:** podświetlenie Aura Sync ARGB, w zestawie przejściówka zasilania, kabel ARGB i podpórka dla karty graficznej, zalecany zasilacz – 750 W • **Wymiary:** 305 × 138 × 65 mm • **Waga:** 2 kg

Po absurdalnie drogich kartach RTX 4090 i 4080 przybywa coś mniej wymagającego dla portfela – RTX 4070 Ti. Co nie znaczy, że jest tanio – wprost przeciwnie. Karta, którą w zasadzie należałoby zaliczyć do wyższych rejonów półki średniej i grupy urządzeń przeznaczonych do parowania z monitorami QHD, kosztuje około 5000 zł. Jak dobrze poszukacie, to da się ją kupić za mniej więcej 4600 zł, jednak to wciąż spora kwota.

Na szczęście to bardzo wydajny sprzęt. Musi oczywiście ustąpić pola flagowcom, lecz tak czy inaczej **dostajemy kartę, która w QHD uciągnie wszystko w najwyższych detalach wyświetlanej grafiki** – najbardziej wymagające Metro Exodus osiąga średnio 70 fps-ów. A co z 4K? Też jest nieźle – na tyle, że w przypadku gier zarzynających pecety wystarczy trochę zejść z detali, żeby cieszyć się płynną rozgrywką. Bez takich ingerencji wspomniane Metro rozpędza się do średniej 42 fps-ów, co i tak stanowi lepszy wynik niż w przypadku 3080 (średnio 36 fps-ów). Ogólnie jednak widać, że taka liczba pikseli trochę już urządzenie przydusza: z jednej strony jest wyraźnie gorzej niż w wypadku RTX-a 4080, z drugiej zaś przewaga 4070 Ti nad 3080 trochę się wypłaszcza. Innymi słowy, pozycjonowanie 4070 Ti do zabawy w QHD jest uzasadnione – niemniej **nowe dziecko Nvidii ma na tyle duży zapas mocy, że i z 4K sobie jak na razie nieźle radzi**.

Jeśli chodzi o formę karty, to nie mam większych zarzutów – no, może poza tymi standardowymi. Jak w przypadku mocniejszych urządzeń, **również i tu zastosowano złącze zasilania nowego, dość kontrowersyjnego typu**. Zasilacza co prawda wymieniać nie trzeba (w opakowaniu znalazło się miejsce na odpowiednią przejściówkę), niemniej musi on być całkiem mocny – producent rekomenduje PSU 750 W. Warto jednak zaznaczyć, że karta cechuje się niższym poborem mocy niż RTX 3080. Nasz komputer zadowolił się maksymalnie 503 W, kiedy ten sam zestaw z flagowcem poprzedniej generacji w szczycie zasysał aż 731 W.

Karta jest duża, to nie ulega wątpliwości – zajmuje aż 3,25 slotu w obudowie, pokaźny radiator zaś chłodzony jest trzema wentylatorami, co przekłada się na przyzwoite temperatury. Typowo urządzenie pracuje, nagrzewając się do 66°C, z kolei maksymalnie, pod bardzo wysokim obciążeniem, osiągnęło równo 70°C. TUF Gaming jest przy tym cichy. Ot, co najwyżej słychać delikatny szum.

Kupić? Nie kupić? Cóż, cena boli – warto jednak zaznaczyć, że to przedstawiciel najnowszej serii RTX-ów, podobnie jak poprzednio dostajemy więc bonus w postaci DLSS-a 3 (i innych technologii Nvidii). Jeśli tylko dana gra go obsługuje – a takich produkcji ciągle przybywa – to możecie liczyć na ogół na bardzo duży i niezależny od procesora przyrost wydajności, co w wielu sytuacjach oznacza np. jeszcze większy komfort grania, czy to w QHD, czy to – szczególnie już – w 4K. Moim zdaniem to świetna technologia, która przynosi fps-y „za darmo" z pomijalną degradacją obrazu. **Jeśli was stać, to kupujcie, będziecie zadowoleni, nawet w najwyższej rozdzielczości.** Nie zmienia to jednak faktu, że ceny obecnej generacji są po prostu chore – a sądząc po ostatnich wynikach sprzedaży kart graficznych, podobnie uważa większość użytkowników. Siłą rzeczy znalazło to również odzwierciedlenie w ostatecznej ocenie.

Krigor

PODSUMOWANIE

+ znacznie wydajniejszy od RTX-a 3080... • ...przy niższym poborze mocy • świetna kultura pracy • DLSS 3 i inne technologie Nvidii • wygląd

– drogo, jak na wyższe rejony średniej półki • duża • z rozdzielczością 4K radzi sobie odczuwalnie gorzej • złącze zasilania nowego typu

7

WYDAJNOŚĆ PRZETESTOWANYCH KART GRAFICZNYCH W GRACH

	Palit GeForce RTX 4080 GameRock			Asus GeForce RTX 4070 Ti TUF Gaming			Sapphire Radeon RX 79000 XTX Nitro+ Gaming OC Vapor X			Asus TUF Gaming Radeon RX 7900 XT			Asus GeForce RTX 3080 ROG Strix		
	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K
AC VALHALLA	160	139	89	145	117	75	181	152	104	162	138	89	119	98	63
CS:GO	702	534	304	600	469	235	648	608	395	650	553	320	668	527	362
CYBERPUNK 2077	158	130	68	140	94	48	171	135	80	161	119	68	133	86	44
F1 22	186	141	74	158	112	59	171	128	70	170	119	63	137	94	49
FAR CRY 6	116	120	100	119	118	87	131	134	120	135	137	105	125	116	79
METRO EXODUS	107	85	53	90	70	42	114	92	55	99	78	44	75	59	36
RED DEAD REDEMPTION 2	146	131	89	152	124	78	164	143	99	154	130	85	130	107	72
WATCH DOGS: LEGION	111	105	82	106	100	65	109	112	92	113	111	78	104	89	57
WOT ENCORE	361	339	197	365	299	145	376	353	204	370	317	164	344	259	138

Gry przetestowano na maksymalnych predefiniowanych ustawieniach detali graficznych. Dla CS:GO filtrowanie i wygładzanie tekstur na poziomie x8. Karty sparowano z procesorem AMD Ryzen 9 5900X.

Sapphire Radeon RX 79000 XTX Nitro+ Gaming OC Vapor X

Cena: 6500 zł | Dostarczył: Sapphire | sapphiretech.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2680 MHz (Boost Mode) • **Pamięć:** 24 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 960 GB/s • **Zużycie energii (TBP):** 420 W • **Dodatkowe zasilanie:** 3 × 8 pin • **Gniazda:** 2 × HDMI 2.1a, 2 × DisplayPort 2.1 • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 × wentylator, 3,5 slotu • **Inne:** podświetlenie ARGB z możliwością synchronizacji, w zestawie podpórka, zalecany zasilacz – 800 W • **Wymiary:** 320 × 135,8 × 71,6 mm • **Waga:** 2,2 kg

Nowy flagowiec AMD w wydaniu firmy Sapphire.

Oto odpowiedź AMD na premierę kart Nvidii i zarazem najmocniejszy zawodnik „czerwonych" – tu w wydaniu firmy Sapphire. Producent Radeonów stworzył potwora, który pod względem surowej wydajności potrafi rywalizować z najlepszymi układami Nvidii.

Co tu dużo mówić, **w grach ta karta jest szybsza od RTX-a 4080**. Przy spłaszczeniu wyników do średniej przewaga nad „prawie flagowcem" Nvidii wynosi 12% w rozdzielczości 4K i nowy Radeon wraca z tarczą z każdej potyczki, osiągając mniej lub bardziej wyraźną dominację nad konkurentem. Szczegółów szukajcie w tabeli obok. Równocześnie jednak trzeba zanotować, że RTX 4090 w tym rozdaniu jest dla AMD poza konkurencją, choć minus to żaden, trudno bowiem poważnie traktować kartę Nvidii za 9000 zł.

Wydajność świetna, ale co równie istotne, Sapphire zadbał o odpowiednią dla niej oprawę. To m.in. dzięki obecności komory parowej sprzęt utrzymuje rewelacyjną temperaturę pracy. W naszym przypadku **karta rozgrzała się maksymalnie do 57°C – za co oczywiście należą się brawa. Hałas? To ledwie delikatny szum.** Innymi słowy, zero powodów do narzekań. Trochę inaczej sprawa wygląda z zapotrzebowaniem na energię. Producent sugeruje zasilacz 800 W, z kolei redakcyjny komputer pobrał szczytowo 715 W, co jest poborem mocy trochę mniejszym niż w przypadku tego samego zestawu z kartami RTX 3080 i 4090 oraz zauważalnie wyższym, jeśli porównamy Radeona do RTX-a 4080.

„Szafirowa" konstrukcja jest świetnie wykonana: to co prawda **bardzo duży model, zajmuje bowiem aż 3,5 slotu, ale za to trudno przyczepić się do samej konstrukcji**. Mamy metalowy backplate, nie zabrakło również podświetlenia ARGB z możliwością synchronizacji iluminacji z resztą zestawu. Ci zaś, którzy się boją, że karta np. urwie gniazdo, znajdą w opakowaniu odpowiednią podpórkę.

O ile surowa wydajność wypada rewelacyjnie, o tyle już na tle produktów Nvidii nowa linia urządzeń okazuje się gorsza pod względem ray tracingu (XTX jest tu lepszy od 3080, ale już ustępuje 4070 Ti), AMD nie ma też odpowiedzi na świetnego DLSS-a 3. No i kwota zakupu... Sprzęt jest ciut droższy od RTX-a 4080, co jednak trochę smuci. Zresztą o czym my mówimy, to 6500 zł...

Krigor

PODSUMOWANIE

+ rewelacyjna surowa wydajność • bardzo skuteczne i ciche chłodzenie • tradycyjny zestaw złączy zasilających • solidna konstrukcja karty • fajne dodatki

– cena • brak odpowiedzi na DLSS-a 3 • w wydajności ray tracingu AMD jest generację do tyłu względem Nvidii • gabaryty • pobór mocy

7

Asus TUF Gaming Radeon RX 7900 XT

Cena: 5000 zł | Dostarczył: Asus | asus.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2535 MHz (Boost Mode) • **Pamięć:** 20 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 800 GB/s • **Zużycie energii (TBP):** 315 W • **Dodatkowe zasilanie:** 3 × 8 pin • **Gniazda:** HDMI 2.1a, 3 × DisplayPort 2.1 • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 × wentylator, 3,63 slotu • **Inne:** podświetlenie Aura Sync, w zestawie podpórka, zalecany zasilacz – 750 W • **Wymiary:** 352,9 x 158,2 x 72,6 mm • **Waga:** 2,3 kg

Mocniejszy od RTX-a 4070 Ti.

Drugi z flagowców – to chyba najlepiej oddaje charakter Radeona RX 7900 XT, tu w wydaniu Asusa. To karta, która w portfolio AMD jest z grubsza odpowiednikiem RTX-a 4080, co potwierdzają zresztą wyniki testów.

Jeśli wgryźć się w tabelę widoczną obok, to jasne staje się, że **Asus TUF Gaming Radeon RX 7900 XT wskakuje pomiędzy wspomniane GPU Nvidii a przedstawionego obok RTX-a 4070 Ti**. Karta radzi sobie śpiewająco w QHD, a jeśli chodzi o 4K, to... również można grać bez stresu – co najwyżej w przypadku Metro Exodus należałoby poczarować trochę z detalami grafiki, by nieco zejść z maksymalnego pułapu. Ogółem Radeon miejscami idzie łeb w łeb z „osiemdziesiątką", czasem jest wyżej, częściej ciut niżej, rzecz jasna bijąc przy okazji „siedemdziesiątkę". W skrócie: jest bardzo dobrze.

Jeśli chodzi o kulturę pracy, to mam mieszane uczucia. **Karta w zasadzie się nie grzeje** (maksimum podczas testów to ledwie 54°C), co zawdzięczamy porządnemu radiatorowi i trzem wiatrakom. Ogółem system chłodzenia jest niezwykle skuteczny i potężny – urządzenie zajmuje wewnątrz komputera... 3,63 slotu, z czym rzadko można się spotkać. Niestety ceną za komfortowe warunki pracy chipu okazuje się hałas wiatraków – w momentach maksymalnego obciążenia wchodzą one skokowo na najwyższe obroty, co skutkuje szumem o znacznym natężeniu. Cóż, coś za coś najwyraźniej.

W kwestii poboru mocy karta wypada gorzej od RTX-a 4080. Maksymalne zapotrzebowanie na poziomie 584 W to rezultat wyższy o 53 W niż w przypadku karty Nvidii przy z grubsza porównywalnych wynikach wydajnościowych.

Pozostaje jeszcze kwestia dodatków i ceny, ale tu za dużo się nie zmieniło. **Brakuje odpowiednika DLSS-a 3 w kartach Nvidii**, co jest – w świetle coraz większej liczby gier z niego korzystających i odczuwalnego wzrostu liczby klatek po zastosowaniu tej technologii – wartym odnotowania minusem. Także pod względem wydajności ray tracingu karta musi uznać wyższość odpowiadającej jej topki konkurencji – obsługi tych „światełek" co prawda nie zabrakło i grać jak najbardziej się da, ale jednak to układy GeForce przodują. Pozostaje też kwestia ceny – i tu AMD zyskuje. Najtańszy RTX 4080 kosztuje bowiem 6100 zł, przedstawiany tutaj układ kupimy zaś za ok. 5000 zł, czyli w kwocie porównywalnej do ceny najdroższych modeli 4070 Ti. Najtańsze kosztują zaś mniej więcej 4100 zł. Okazja? Na to pytanie odpowiedzcie sobie sami – dla mnie to tak czy inaczej cenowy absurd.

Krigor

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność, często na poziomie RTX-a 4080 • ładna • wyjątkowo wydajne chłodzenie • tradycyjny zestaw złączy zasilających • solidna konstrukcja karty

– hałasuje pod obciążeniem • droga • brak odpowiednika DLSS-a 3 • duża • gorsza niż u Nvidii wydajność ray tracingu • wysoki pobór mocy

7

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

ACTION REDACTION

I tak to już jest, Grażynko. Jeden numer CD-Action, drugi i mamy lato, potem kolejny i znów święta. A zaraz Wielkanoc i nic, tylko czekać na wakacje... Kurczę, ten czas płynie coraz szybciej! Ale są na tym świecie rzeczy niezmienne, jak choćby kolejne (i nadal sześciostronicowe!) AR. A w nim jak zawsze narzekania, pochwały, postulaty sensowne i odjechane, listy poważne i dziwne. Zapraszam do lektury.

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Refleksje

Od razu przyznam się, że strasznie nie lubię zmian, chociaż wiem, że wszyscy jesteśmy na nie niejako skazani i dlatego informację o przejściu CDA w tryb kwartalnika przyjąłem z rozczarowaniem i niepokojem. Niepokój wynikał z prostego faktu, że CDA od lat jest dla mnie jedynym źródłem informacji o grach; nie czytam raczej portali internetowych ani innych czasopism, więc w pierwszym odruchu miałem obawy, że stracę kontakt z tym, co się dzieje na poletku elektronicznej rozrywki. Ale rozumiem – coś trzeba było zrobić, aby utrzymać magazyn na powierzchni i jeżeli to był jedyny sposób, to trudno, widocznie tak musiało być.

Pierwszy numer był dla mnie sporym rozczarowaniem (poza AR – tu było bardzo przyjemnie). Zawsze lubiłem publicystykę, ale ona fajnie wybrzmiewała wtedy, kiedy równoważyła niejako główne dania magazynu, jakim były newsy i recenzje. W momencie, kiedy szala przechyliła się tak drastycznie w jedną stronę i proporcje się zachwiały, po raz pierwszy poczułem, że to chyba nie jest już mój magazyn i jednak kończy się jakaś fajna epoka – ale ponieważ o tym już było w ostatnim AR, nie będę tutaj powtarzał tych samych frazesów.

MrJedi: *A co, nie lubisz tekstów o husarii?!*

Paweł, jak jeszcze raz wspomnisz o husarii, to zaszarżuję na ciebie z sześciometrową kopią (i to piracką!).

Drugi numer kwartalny pozostawił mnie już w dużo lepszym nastroju, o grach było zdecydowanie więcej, więc pozwoliłem sobie na odrobinę optymizmu. Niemniej w dalszym ciągu czuję, że to już nie to. A przyczyną tego jest brak recenzji i ten temat chciałbym właśnie poruszyć.

No, to już chyba nieco nieaktualne. Recenzji jest w CD-Action dużo, rzekłbym, że coraz więcej.

9kier: *I to już od dawna. Kiedy to piszę, mam w planach dwie kolejne, nie mówiąc już o minirecenzjach indyczków w przeglądach.*

MrJedi: *Husaria trochę odjechała, ale spokojnie, panujemy nad tym. Chyba. <zerka nerwowo na Smugglera>*

Jak już wspomniałem, recenzje w CDA były dla mnie od zawsze wyznacznikiem i drogowskazem w gąszczu tytułów, jakimi zasypywali nas wydawcy. Dzięki recenzjom mogłem się śmiało w tym odnaleźć, łatwo odfiltrowując to, co mnie nie interesuje, od tego, w co chciałbym zagrać.

I teraz szalenie mi tego brakuje. Mam nawet wrażenie, że coś mnie omija, że za chwilę przegapię jakiś fajny tytuł. Z całym szacunkiem, ale recenzje na stronie www to jednak nie to – abstrahując od wartości merytorycznej i pomijając, że są mało czytelne (muszę chociażby przeskrolować się od razu na sam dół, aby sprawdzić, czy gra jest w ogóle na PC), to po prostu nie mają tego klimatu ani duszy, jakie miałyby na papierze.

To troszkę przykre dla autora, którego tekst uważasz za pozbawiony klimatu i duszy tylko dlatego, że jest na innym nośniku niż papier. Swoje teksty, czy na stronę, czy do CDA, piszę dokładnie tak samo – najlepiej jak potrafię, wkładając w nie tyle serca, ile mogę. Osobiście smuci mnie fakt, że tracą one nagle wartość w twoich oczach dlatego, że zamiast czcionki na papierze widzisz font na ekranie. Bo nagle okazuje się, że to nie autor się liczy najbardziej, jego umiejętności i wiedza, tylko nośnik jego tekstu... Hm.

MrJedi: *Zawsze będę powtarzał, że jedyna pewna w życiu rzecz to zmiany. Nie dajmy się zaślepiać iluzji, że „kiedyś było lepiej". Lepiej może być też później.*

9kier: *Osobiście, choć mam słabość do papieru, lubię także, gdy moje teksty pojawiają się na stronie – mogę się nimi łatwo dzielić i ma do nich dostęp więcej osób.*

Nic nie może się równać wrażeniu przewrócenia strony i ogarnięcia całości recenzji jednym spojrzeniem, przejrzeniem screenów, stopki, ramek czy klepsydry, a potem przejścia do przeczytania jej samej, jeżeli wszystko, co się dostrzeże, będzie interesujące. Na stronie www to tak fajnie niestety nie działa. Nie wiem, może jestem zramolały i niereformowalny (chociaż na karku mam dopiero lekko po 4 krzyżyku), ale tak to odbieram.

No dobrze, przyznam, że próbowałem zaprenumerować elektroniczną wersję pewnego tygodnika, lecz odpuściłem, bo na papierze czytało mi się dużo wygodniej – tekst dwuszpaltowy na czytniku się nie sprawdza, a brak koloru tam, gdzie np. ważne są fotografie, też swoje robił. Ale potem zacząłem używać dużego tabletu i problem zniknął...

9kier: *Mnie brakuje na cdaction.pl ramek!*

Rozumiem też Wasze tłumaczenie, że nie chcecie, aby recenzje trafiały do czytelników kilka miesięcy po premierze. Ale... czy to naprawdę ma aż tak wielkie znaczenie? Zapewne macie tutaj dużo większą wiedzę, ale czy naprawdę przeważająca większość graczy/czytelników ogrywa tytuły zaraz na premierę, więc recenzje chcą mieć na świeżo i tego miesiąca czy dwóch nie mogliby poczekać?

„Pffff. Chyba ich po...waliło. Po co mam płacić za recenzję gry, o której mogłem poczytać w necie już dwa miesiące temu?".

Mogę powiedzieć jedynie na swoim przykładzie, ale od wielu, wielu lat nie kupiłem i nie ograłem gry na premierę (wyjątek – Cyberpunk 2077, a wcześniej był to chyba dopiero Rise of TR; nawet Shadows nie kupiłem na premierę, co zszokowało mnie samego). Powody tego są głównie dwa: cena gry premierowej oraz czas, jaki mogę poświęcić na granie. W przypadku ceny, sytuacja jest jasna – premiery obecnie zaczynają się od 200 zł wzwyż, więc jak dla mnie jest to cena mocno zaporowa. Ale już po około roku, czasem mniej, cena spada. A po około dwóch latach od premiery osiąga poziom 70-100 zł. Uwzględniając wyprzedaże steamowo-epikowe w miarę nowe, interesujące tytuły można wyhaczyć nawet za 30-40 i wtedy zakup jest już zdecydowanie w zasięgu. A to, że trzeba czekać te 2-3 lata... cóż, jeden tyle nie poczeka, co będzie zrozumiałe, drugi wzruszy tylko ramionami. Dla mnie osobiście nie ma większego znaczenia, że zagrałbym te kilka lat po premierze, ponieważ i tak stoi u mnie gigantyczna kolejka fajnych tytułów, gromadzonych latami na takich wyprzedażach i czekających na swoją kolej.

Znam ten ból... Choć jednak zdarzają się tytuły, które muszę ograć od razu, nie ma bata. Wiedźmin, Cyberpunk 2077, Mass Effect – tu cena w dniu premiery nigdy nie grała dla mnie żadnej roli. Pytanie tylko, czy większość ludzi ma podobnie.

I tu wchodzi powód numer 2. Czasu na granie dorosły, normalnie funkcjonujący człowiek ma zapewne szalenie mało (Myślę, że jednak generalizujesz – dop. 9k) ***i ja nie jestem tu wyjątkiem. Sam mam czas na granie przez dwie, góra trzy godziny w tygodniu (zazdroszczę tym, którzy mają więcej), przez co jedną grę, której ukończenie zajmuje 10-12 godzin, przechodzę ponad miesiąc.***

„Jak będę dorosły, to nikt mi nie będzie mówił, kiedy i ile mogę grać!". Co nie? Dlaczego nikt nam nie powiedział, że sami sobie będziemy dawać takie szlabany? Że właśnie na tym polega dorosłość?

MrJedi: *Mam w tej kwestii inne przemyślenia. Moje pytanie brzmi: Czy system, który zabiera nam większość naszego czasu (życia) na pracę, a tak mało zostawia go nam, jest dla nas dobry? Czy na tym polega „dorosłość", czy to po prostu objaw systemowej patologii, na którą się bezrefleksyjnie godzimy?*

9kier: *+1*

Zaległości robią się więc same, bo tytułów wartych ograna ukazuje się całe mnóstwo. Przyjmując chociażby trzy średniej długości tytuły, mam grania na ponad pół roku. W efekcie i tak gram w rzeczy, które ukazały się te kilka lat temu, bo szybciej po prostu nie daję rady, a konta Steama czy innych klientów pękają w szwach od nadmiaru dobrych gier, czekających na mój czas i chomikowanych w taki czy inny sposób. W takiej sytuacji przeczytanie recenzji gry dwa-trzy miesiące po premierze i tak nie będzie dla mnie miało absolutnie żadnego znaczenia, a nadal wskaże mi, który tytuł warty jest do umieszczenia na „liście życzeń". I teraz pytanie zasadnicze – ilu jest takich graczy takich jak ja?

Dobre pytanie. Myślę, że sporo, ale obawiam się, iż niewystarczająco wielu z nich kupuje CD-Action.

Być może jestem tutaj wyjątkiem, kimś poza marginesem statystyki i przeważająca ilość graczy wymiata po dwa, trzy tytuły tygodniowo, lecąc po samych nowościach – wówczas świeżość recenzji jest jak najbardziej zasadna. Ale różne „kupki wstydu" przewijające się w listach do AR oraz Waszych własnych rozmowach/felietonach pokazują, że może wcale niekoniecznie. I być może taki model tego hobby ma więcej osób. Stąd też naszła mnie właśnie taka refleksja – ilu jest rzeczywiście graczy, którzy muszą mieć recenzję na już, a ilu takich, których poczekanie na nią trochę dłużej nie ruszy? Bo jeżeli tych drugich jest jednak znacząco więcej, to może warto przemyśleć formę magazynu i przywrócić pełnoprawne, tradycyjne recenzje w kolejnych numerach.

Owszem, byłoby ich sumarycznie mniej niż w miesięczniku, bo musiałby objąć okres trzymiesięczny, ale z drugiej strony to również mogłoby wpłynąć pozytywnie na ich dobór – ponieważ w piśmie lądowałyby tylko te tytuły, które naprawdę byłyby tego warte i na które warto byłoby poświęcić czas, natomiast naturalnie odfiltrowane byłyby średniaki i zapychacze.

9kier: *Właśnie taką funkcję pełnią moje przeglądy gier niezależnych, polecam zajrzeć!*

Problem w tym, że w 2022, jeśli już jakaś gra zrobiła na mnie wrażenie, to zwykle był to taki „średniak i zapychacz" właśnie, a nie monstrum z kategorii AAA.

9kier: *Skoro zrobiła na tobie wrażenie, to raczej średniakiem nie jest.*

Mam na myśli raczej takie „średniobudżetowce".

Te mogłyby lądować na stronie ;D No i publicystyka byłaby ładnie „zbalansowana". I takie CDA bardzo chętnie bym czytał! Ale nie wiem, czy takie coś jest w ogóle realne do rozważenia.

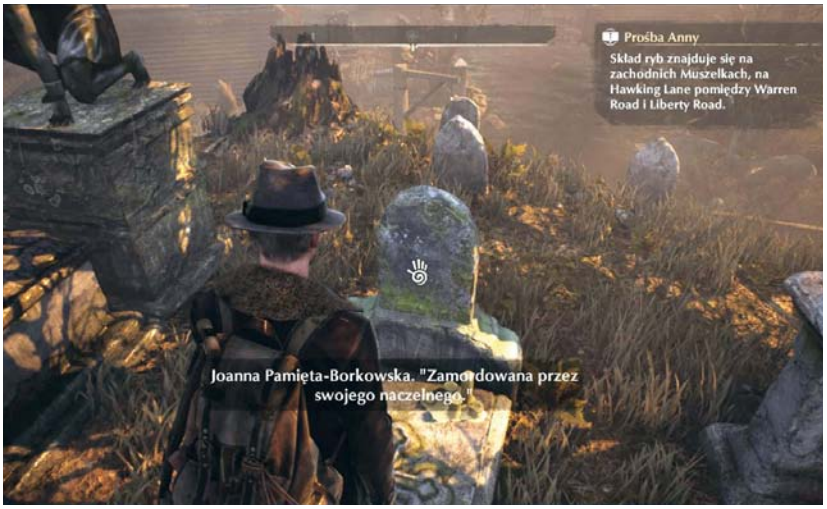
Generalnie CD-Action chyba właśnie w takim kierunku ewoluuje, czyż nie?

MrJedi: *Pod warunkiem, że znowu nie wkroczy hus...*

<Smuggler wyciąga spod biurka nadziak i bawi się nim znacząco>

P.S. Przy okazji – grając sobie niedawno w Sinking City (3 lata po premierze, a jak! – i wcale a wcale nie bawiłem się gorzej) natrafiłem na bardzo ciekawy nagrobek... Screen w załączeniu. Mogę zapytać, czym ta biedna »

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Ranafe aż tak naraziła się naczelnemu? :D Kto to był – spikain?

Daviz

Nie, to inny naczelny w zupełnie innej redakcji. Długa historia.

Żółć o tęczę

Muszę wylać troszkę żółci. Jakoś mocno wkurzają mnie ludzie marudzący, że w grach są wątki homoseksualne. Powodem wku były przeczytane w internecie komentarze pod newsem mówiącym o tym, że w Rosji chcą zakazać dystrybuowania gier „propagujących LGBT". Poczułem się jakbym wszedł do publicznej toalety na stadionie, gdzie przez 4 godziny trwał koncert, a do jedzenia podawano tylko śledzie i mleko. Krótko mówiąc – gówno lało się strumieniami.***

I teraz żeby była jasność – sam jestem lesbijką. To znaczy – pociągają mnie kobiety :P [Dla ludzi mało kumatych: to był żart, jestem facetem, hetero]. Ale do rzeczy! Panowie (a pewnie też panie, bo w ramach równouprawnienia uważam, że wśród kobiet też jest sporo rozmaitego matołstwa). Jak macie problem z gejowską czy lesbijską postacią w grze, to – uwaga, uwaga – NIE WYBIERAJCIE TEJ ŚCIEŻKI! Mnie tam nie interesują żadne romanse w grach (ok, w większości z nich) i dlatego też w większości gier w ogóle nie widziałem żadnych romansów. Serio, serio. Ani w Cyberpunku ani w Dragon Age'u ani w Mass Effect... I co? I nic. Po prostu koncentruję się na akcji, a nie relacjach międzyludzkich.

Faktem jest, że ostatnich kilka razy przeszedłem ME2, bazując już tylko na relacjach koleżeńskich.

MrJedi: *Oj, bo nie rozumiesz. Bo dla prawdziwych męskich mężczyzn problem z osobami LGBT polega na tym, że one istnieją.*

9kier: *Obrzydliwe przecież tak sobie istnieć jak gdyby nigdy nic! ;)*

Ale nie płaczę, że „ojej, tragedia, ktoś wrzucił do gry to co MNIE się nie podoba/nie pasuje". Jak już sami wchodzicie w takie bliższe relacje z NPC (a chyba nikt was nie zmusza), to przykro mi, ale musicie się liczyć z tym, że niektóre z owych postaci z waszego otoczenia mają inne preferencje seksualne. Ale przecież nikt was chyba nie zmusza, żeby się z nimi przespać? Przyzwyczajcie się, że ludzie na świecie są różni i mają różne poglądy od was. I to, że ktoś uważa, że homoseksualizm to grzech, to jego sprawa i nic, NIC, nie daje mu prawa do próby cenzurowania, wykluczania tych ludzi z przestrzeni publicznej.

I teraz pewnie padnie słynne „ja tam w sumie nie mam nic do takich ludzi i ich preferencji, ALE po co to tak nachalnie wszędzie to wciskać?". Czyli de facto „ja tam nic do nich nie mam, pod warunkiem, żeby mi nie wchodzili w oczy". (A tak naprawdę „ja bym ich wszystkich kazał(a) pozamykać/wystrzelać/deportować ale nie chcę wypaść na buca w waszych oczach"). No dobra, ale po co w takim razie „wciskać" wszędzie w filmach/grach pary heteroseksualne? Bo to jest „normalne/typowe"? No to, powiedzmy że lubisz słuchać jakiejś niszowej odmiany metalu. I masz koszulkę z logiem ulubionego zespołu. I ktoś ci zabroni chodzić w niej po mieście, bo to „nienormalna" czy „nietypowa" muzyka jest. Większość ludzi słucha rocka, hip-hopu i disco-polo i oni mają prawo chodzić po mieście w koszulkach z logami takich zespołów – ty nie. Słuchaj sobie ale w domu, noś ją sobie w domu, łaskawie pozwalam, tolerancyjny jezdem! Ale nie pchaj się w oczy normalnym, nie obnoś się ze swoim zdegenerowanym gustem muzycznym przed nami. Bo my, normalni, wiemy, że metal to satanizm, zuo i jedzenie kotów. I co, pasuje? Uważasz, że mogą cię tak „normalsi" potraktować?

MrJedi: *Dyskryminować można na wiele sposobów. Jesteśmy w tym mistrzami. Przykład z mojego życia. Gdy byłem dzieckiem, na polskiej scenie młodzieżowej dominowały dwa gatunki muzyczne: heavy metal i disco. Inne oczywiście też „były w obiegu", ale te królowały. I mówię z własnego doświadczenia: można było nieźle oberwać od „metala" na szkolnej przerwie, pod szkołą lub wieczorkiem pod salonem gier, gdy wychodziło na jaw, że słuchasz innej muzyki niż on. Ba, to dłuższa historia, ale... raz nawet wraz z dwoma rówieśnikami (mieliśmy po ok. 12 lat) spotkanie z metalem*

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.

nożownikiem prawie przypłaciliśmy życiem. Cudem wyszliśmy z tego cało. Nienawiść zawsze zaślepia. (I żeby nie było: nic dzisiaj nie mam do muzyki metalowej i miłośników tejże. Problem tkwi(ł) w czymś innym).

...Ale chyba troszkę zdryfowałem z tematu.... nic nie poradzę, tak mam od urodzenia. Otóż... Homoseksualiści obojga płci (A nawet wszystkich – dop. 9k) ***są wśród nas, istnieli, istnieją i istnieć będą, po prostu teraz takie osoby nie muszą „siedzieć w szafie" a co za tym idzie producenci filmów, gier czy pisarze widzą, że jest to jakiś kolejny typ odbiorcy.***

I tak, oczywiście, są przypadki, gdzie takie wątki są wrzucone absolutnie na siłę, byle były, byle pokazać „o, ja jestem taki otwarty". Jasne. Ale w większości jednak są postacie, które po prostu są innej orientacji. Taki Aaron z Walking Dead – mógłby być hetero, a mógłby być aseksualny, niewiele by to zmieniło w jego postaci. I „po co" jest gejem? A „po co" jakiś twój potencjalny sąsiad jest np. wysoki? No, po prostu jest i tyle, tak mu się geny w matrycy poukładały. Nie każda postać homoseksualna musi mieć znaczenie fabularne w grze. Niektóre osoby po prostu sobie są i tyle. Tak samo jak rude, albo zezowate. Deal with it.

9kier: *Nie mogłabym tego lepiej ująć. Mniejszości (szeroko pojęte: od osób o innym kolorze skóry, innego wyznania czy orientacji po bohaterów z niepełnosprawnościami) nie potrzebują specjalnego wytłumaczenia fabularnego, by znaleźć się w scenariuszu.*

MrJedi: *A po co ta postać jest heteroseksualna? A po co jest biała? A bądź sobie biały lub heteroseksualny w domu, po cichu, tak żeby się z tym nie narzucać, okej? Jak ja mam wytłumaczyć swojemu dziecku, że nasz sąsiad jest białym heteroseksualistą?! ;P*

Napisałem na początku, że wkurzają mnie ludzie o waszych poglądach, drodzy „chłopak/dziewczyna prawdziwa rodzina" etc. Ale naprawdę nie zamierzam w żaden sposób negować waszych poglądów. Żyj i daj żyć innym, niech robią ze swoim życiem (i rzycią) to, co chcą, póki to zgodne z prawem. A zdaje się, że w Polsce odmienne preferencje seksualne karane nie są. Jeszcze.

LesBoy z Wadowic
(tak TYCH Wadowic, nic nie poradzę)

MrJedi: *A chodzisz na kremówki?*

Coś się kończy, ale nic nie zaczyna...

16 lat (+/-) byłem Waszym wiernym czytelnikiem. Pismo (choć korciło napisać „gazetę") czytałem od deski do deski. Byliście nieodłącznym elementem comiesięcznej listy zakupów, obowiązkową pozycją do przeczytania co w dzisiejszym świecie szybkich newsów w formie wideo było miłą odmianą. Niestety już od jakiegoś czasu kupowałem Was z przyzwyczajenia. Coraz mniej treści mnie zajmowało, a i same gry powoli schodziły na dalszy plan w piśmie. Kolejne zmiany tylko utwierdzały mnie, że nie idziecie w dobrą stronę. Od niuansów jak brak dyskobola na okładce, przejście na cyfrową wersję bonusów zamiast legendarnych płyt, a ostatnio rezygnacja i z tej formy dodatków. Słowem nie jesteście już CD-Action, które uwielbiałem.

Ty też nie jesteś tym nastolatkiem z – powiedzmy – 2006 roku czy pucatym niemowlakiem leżącym z gołą dupką na niedźwiedziej skórze. Wyglądasz inaczej, myślisz inaczej, masz inne priorytety. Taka kolej rzeczy. Ale czy możemy mieć do ciebie pretensje, że jesteś inny niż ten „słodki bobas ze zdjęcia"? Chyba nie. A tu troszkę czuję taką nutkę żalu, że „zmieniliście się".

Owszem, zmieniliśmy się. Nie wszystkie zmiany są spowodowane tym, że ich chcieliśmy, tak jak nikomu pewnie nie podoba się, że rzedzieją mu włosy czy pojawiają się pierwsze zmarszczki. Po prostu „taka jest kolej rzeczy", „maszeruj albo giń" itd. Jak ponoć mawiają Indianie, „jak nie możesz tego zmienić, to to zaakceptuj". Zmienił się rynek wydawniczy, CD-Action – aby przetrwać – też musiało się zmienić, czy nam to pasowało, czy nie. Kto w ogóle ma jeszcze napęd CD/DVD w komputerze? Kogo w epoce masowych darmówek, Game Passów i innych „kundledumble"(*) rajcowałyby nasze pełniaki, pomijając już fakt, że producenci gier po prostu w większości nie chcą ich sprzedawać czasopis-

mom, bo już im się to nie opłaca? CD-Action z CD/DVD i pełnymi wersjami gier w 2023 to byłby dla nas komercyjny strzał w kolano – z granatnika. Bardzo duże koszty przynosiłyby korzyści albo mizerne, albo żadne.

»

(*) Tak kiedyś wyraził się znajomy, z którym rozmawiałem o grach w CD-Action. Faktem jest, że nie piliśmy wtedy herbaty, choć to w szklaneczkach z wyglądu herbatę nieco przypominało, więc może trochę mu odrętwiał język od nadmiaru… taniny?

Ostatni nabyty numer czyli pierwszy kwartalny nadal leży w zasadzie tylko przekartkowany i tyle. Może jestem boomerem i nowe jest dla mnie wrogiem dobrego. Na pewno gry są i będą dla mnie dalej istotnym elementem życia więc na pewno nie jest to kwestia zmiany zainteresowań. Wasza historia niestety przypomina mi Secret Service, które też próbowało wskrzeszenia, rebrandingu jednak jak wyszło to wiemy.

Wyszedł Pixel ukazujący się przez jakieś osiem lat, więc dociągnął niemalże do wieku SS-a, na gruzach którego wyrósł. Zły przykład, jak dla mnie, bo mi się akurat Pixela czytało znacznie lepiej niż jego pierwowzór. To było całkiem fajne pismo dla graczy w moim wieku.

Dziękuję Wam, za te wspólne lata, mimo wszystko życzę powodzenia i dalszych lat na rynku. Ja niestety odpadam.

Krzysiek

E, to nie jest takie proste, tak sobie zwyczajnie „odpaść", nie myśl sobie. No i nie wiem, czy życzyć ci w tym momencie powodzenia... Więc może: wszystkiego dobrego.

MrJedi: *A ja tylko dodam – jakkolwiek filozoficznie by to zabrzmiało – że nie warto składać teraźniejszości i przyszłości na ołtarzu przeszłości.*

Coś się jednak zaczyna?

Kupiłem cd-action pierwszy raz po tej całej „przemianie" podczas zakupów świątecznych. Muszę przyznać, że na początku pomysł rzadszego wydawania cda był dla mnie chybiony, to po kupnie wydania 1/2023 mocno się zaskoczyłem na plus. Papier jest lepszej jakości niż wcześniej. Stron też jest meeega dużo :) jeśli tak będzie to wyglądało w przyszłości to biorę prenumeratę :)

Krzysztof 1891

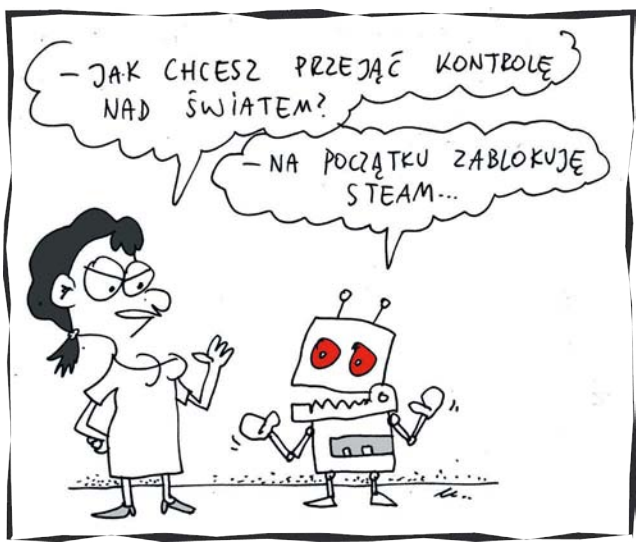
Jakość papieru utrzymujemy, stron nie ubywa, a w moim odczuciu ten numer jest lepszy pod względem artykułów niż poprzedni. Więc wiesz, trzymamy za słowo.

Tak sobie ponarzekam...

Chciałbym trochę ponarzekać na Waszą branżę oraz dystrybucję cyfrową.

Chwila, ale jak to na „waszą"? Jaką? Gamingową? Dziennikarską?

Otóż wychodzi na to, że polska dystrybucja ma swoje złote lata już za sobą. Człowiek z niecierpliwością czekał aż wreszcie gry będzie można kupić cyfrowo i po polsku. Steam, Ubi czy Origin od EA były drogie i/lub nie miały polskich wersji. Spolszczone gry trzeba było kupować na płytkach, a w tanich seriach i wyprzedażach można było wyrwać całkiem dobre. Problem pojawiał się, gdy pudełka się wyprzedały, a akurat tą grę się przegapiło w sklepie. Dystrybucja cyfrowa miała to zmienić. Dodatkowy egzemplarz do sprzedaży to tylko wygenerowanie dodatkowego klucza lub udostępnienie kolejnej osobie gry do ściągnięcia. Nie było możliwości, aby gra się całkowicie wyprzedała.



Nastawał czas gier cyfrowych. Najpierw muve nieśmiało jakieś bieda-gierki zaczął sprzedawać cyfrowo, a nawet dawał za darmo jedną lub dwie na zachętę. Potem przyszedł cdp.pl i rozpętał pozytywną wojnę.

W przeciwieństwie do wojen negatywnych? Bez urazy, ale chyba nie ma „pozytywnych" wojen. Popytaj rodziny ofiar dowolnej z nich...

Pojawiały się w sprzedaży gry DRM-free lub zabezpieczone kluczem cyfrowym. Muve mając konkurencję musiał rozszerzać katalog. Cześć gier miała mechanizm antypiracki, który wymagała internetowej rejestracji. Pojawiały się stare gry, które miały pełną polską lokalizację. Cdp, czyli niebieski cd-projekt oraz muve, czyli Cenega oznaczało prawie pełny przekrój polskiej dystrybucji. Do tego doszedł boxoffstore od Techlandu. Oni próbowali jeszcze dorzucić do zestawu granie w abonamencie, które wtedy prawie nie istniało. To była złota era. Gry za 10 PLN, w polskiej wersji, do tego często DRM-free.

Chyba przespałem ten czas, gdy gry kosztowały po 10 zł.

Ale się skończyło. Tu wchodzi moje narzekanie na Waszą branżę. Era minęła, a nikt, dosłownie nikt o tym nie poinformował.

A widziałeś kiedyś transparenty: „Oficjalnie ogłaszamy koniec ery mezozoicznej / średniowiecza / romantyzmu"? To się dzieje, a że coś było i się skończyło, to widać z perspektywy lat dopiero. Żaden ze średniowiecznych Europejczyków nie miał zielonego pojęcia, że żył w średniowieczu. Skandal, swoją drogą.

MrJedi: *Skandalem jest to, że chłop pańszczyźniany miał więcej wolnego czasu niż dzisiejszy pracownik. ;)*

9kier: *+1*

A niewolnik w starożytnym Rzymie lepiej miał niż my teraz (jak twierdził w swoim czasie JKM), bo pan zapewniał mu wyżywienie, zakwaterowanie i opiekę medyczną. Wszystkim głoszącym takie tezy proponuję, by się do mnie zgłosili do pracy na takich warunkach, z uwzględnieniem wszelkich praw, jakie miał feudał/patrycjusz wobec takiego chłopa/niewolnika. Od chłosty po wykorzystywanie seksualne i zabicie.

Jak są jakieś ploty, komunikaty prasowe, to każdy portal growy kopiuje i podaje dalej bez zastanowienia. Tak było np. w 2017 roku, gdy poszła fama, że cdp likwiduje wirtualną półkę. Każdy o tym pisał, chociaż de facto był to fake-news.

To jest „urok" internetu. „Daj to szybko, u konkurencji od godziny wisi". „A może warto to sprawdzić?". „Jakby to był fałsz, to wszyscy by tego nie podawali! Wrzucaj to już!".

Witold: *Słowem wyjaśnienia. Fama, o której mowa, poszła akurat... z samego cdp.pl. Gracze otrzymali nagle maile z informacją o likwidacji wirtualnej półki, dopiero później opublikowano sprostowanie, w którym wyjaśniono, że komunikat wysłano do wszystkich użytkowników przez przypadek – pierwotnie skierowany był tylko do garstki osób posiadających na koncie konkretne niewspierane już tytuły.*

Gdzie dziś jest wirtualna półka cdp.pl? Gdzie jest dziś cdp.pl? Podpowiem, że nigdzie. Od końca 2020 roku serwery cdp.pl zaczęły szwankować i dostęp do półki jest niemożliwy.

No to w praktyce jednak ją zlikwidowali, co nie?

Wszystkie gry, filmy czy książki jakie się tam kupiło praktycznie przepadły. Teraz nawet nie ma fake-strony od cdp.pl. Gdy spróbuje się wejść na portal pokaże się oferta kupna adresu internetowego. Ale właściciel cdp.pl, czyli Merlin nic o tym nie napisał, więc nikt nie skopiował. Nie ma w internecie żadnej wzmianki o likwidacji sklepu i braku dostępu do wirtualnej półki. Merlin póki co nie upadł, ale nie wiadomo czy niedługo nie upadnie skoro mało sensownego od nich słychać.

To jest jeden przypadek. Muve z kolei niby nie upadł, ale okazuje się, że muve downloader nie działa. Jak przyjrzy się sklepowi to można zauważyć, że nie sprzedają już własnych wersji digital tylko same klucze to innych portali, przede wszystkim do Steama. To co się kupiło można jeszcze częściowo pobrać, ale tylko częściowo. Trzeba odezwać się do suportu i podadzą linki bezpośrednie. Ale tylko do części gier. Część wydawca sobie zablokował i już się nie ściągnie. Chociaż zapłaciło się za grę i serwis dalej funkcjonuje to nie ma się już do nich dostępu. Do tego dochodzi zabezpieczenie antypirackie. Ściągnie się takiego Fallouta 3 czy Lego Harry Potter, ale po instalacji trzeba aktywować, a serwis antypiracki http://activate.actcontrol.net/ nie działa. Mamy legalną grę, ale sobie w nią nie pogramy, bo zabezpieczenie blokuje.... Czyli w muve pogramy sobie tylko w gry DRM-free.

Zostaje na koniec boxoffstore. Oni jako jedyni poinformowali, że się likwidują. Podobno także dają linki bezpośrednie do zakupionych gier, ale tego nie sprawdziłem. Podsumowując, mając zakupionych na wyprzedażach kilkadziesiąt gier w kilku sklepach, prawie nie ma w co zagrać, ponieważ serwisy w praktyce się polikwidowały, ale nikt z branży o tym nie napisał. Nie ostrzegł, ani nie poinformował. Nie można nawet napisać o tym w Wikipedii, ponieważ nikt formalnie tego nie potwierdził. Polska, cyfrowa dystrybucja gier przestała istnieć. Zostały tylko serwisy międzynarodowe (do nich zaliczam też gog, w którym często brakuje spolszczeń do klasyków).

Tak sobie ponarzekałem.

Witold

Witold: *...to nie ja, słowo!*

To prawda, tak sobie ponarzekałeś. Przyznam, że od lat kupuję głównie na Steamie, ew. GOG-u, więc nie będę się zachowywał wedle schematu „nie znam się, więc się wypowiem". Nie wiem, ile prawdy jest w tym, co piszesz, przyznaję bez bicia. Ale to chyba dobry trop dla jakiegoś „reportera śledczego", mógłby powstać z tego ciekawy tekst. Zobaczymy, jak się sprawa rozwinie.

9kier: *Ten mail brzmi jak pretensja do nas, że rozmaite serwisy się zamknęły bez słowa wyjaśnienia. Może kieruj tę złość tam, dokąd powinieneś, czyli do tych firm i sklepów? Z mojej perspektywy jeśli coś się zamknęło, to i tak szkoda na to miejsca w magazynie – lepiej pisać o rzeczach, które działają i z których gracze mogą mieć jakąś korzyść.*

...Och, Karol

Co jakiś czas dostaję krótkie listy od Karola M. Zasadniczo ich nie ogarniam, ale wrzucam je tu z nadzieją, że może... ktoś, coś?

Za waszych czasów w cd action wybuchła nagonka na fifę i jej nie ma i ją zrujnowaliście. Ale to być może potrzebne, bo jesteście profesjonalnym pismem i to branża 8 nagonka jest potrzebna. Proponuję następną nagonkę i to NFS. :-)

Karol M.

MrJedi: *Mówisz i masz. I pamiętaj, jakby co, to to jest posag Lusi.*

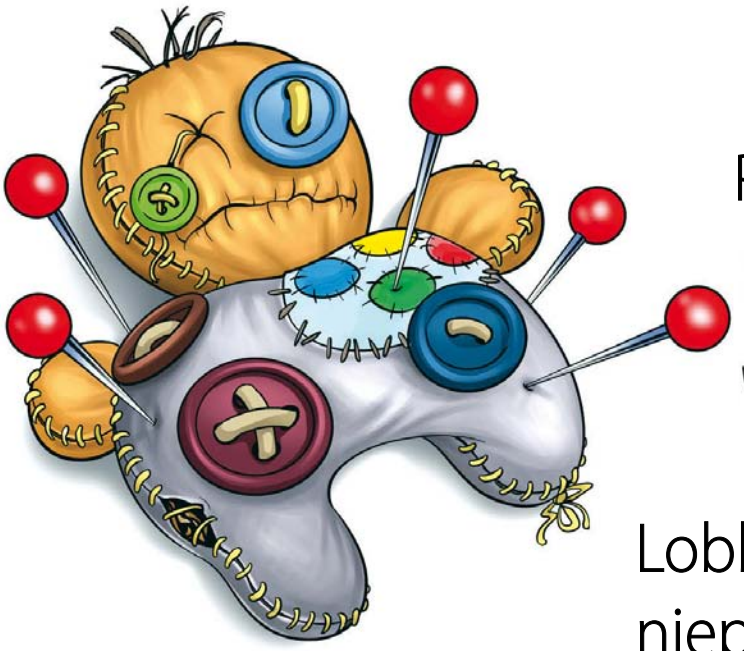
Bastian: *Specjalnie dla ciebie ostatnio na naszym youtube'owym kanale w materiale o NFS Unbound obraziłem połowę fanów NFS-ów. Zdrówka!*

9kier: *Nasza wina, nasza wina, nasza bardzo wielka wina.*

Nieprawda, to wina Tuska!

NA LISTY ODPOWIADAŁA TRÓJCA ZDECYDOWANIE NIEŚWIĘTA: SMUGGLER, MR JEDI & 9KIER. GOŚCINNIE WYSTĄPILI WITOLD I BASTIAN. ZILUSTROWAŁ MAREK LENC. I BASTA!

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Przegląd kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Ludzie z CDPR tak się rozpędzili z implementacją fanowskich modów do next-genowej wersji Wiedźmina, że do gry trafił nawet taki, który mocno uszczegóławia wygląd damskich genitaliów (w sytuacjach, gdy istoty płci żeńskiej – np. bruxy – pojawiają się w negliżu). O sprawie zrobiło się głośno, Cedep wszystko wyjaśnił, a programiści już to pośpiesznie „odkręcili". Krótko mówiąc: teraz, za przeproszeniem, ch**a widać.

ChatGPT wkrótce doczeka się konkurencji. Google i Microsoft pracują nad swoimi odpowiednikami tego „gawędziarza". Już się nie mogę doczekać, jak dojdzie między nimi do dyskusji na temat perspektyw AI w internecie. Ciekawe, który chatbot jako pierwszy użyje argumentu „chyba twoja stara!" czy „z lewakami nie gadam!" lub porówna adwersarza do Hitlera. Popcorn mam już przygotowany.

Serwery wydanej rok temu gry CrossfireX przestaną działać 18 maja. Jakby ktoś nie wiedział, była to strzelanka tylko na Xboksy. Tym samym CrossfireX osiągnie dość rzadki w branży status ex-exclusive'a. (Aż chce się dodać „na eXboksy").

PS Amatorzy trybu single też sobie po tej dacie nie pograją. Bo nie. Niby czemu tacy mają mieć lepiej niż entuzjaści multi? Tylko dlatego, że za tę grę zapłacili?! Też coś!

Zdarza się ostatnio, że tworząca grafiki AI zamiast generować coś zupełnie nowego, podsuwa ludziom obrazki, które... dostała do szkolenia (poddając je tylko niewielkim przeróbkom). Czyli takie „przepisz, ale tak, żeby pani się nie skapnęła". Mówcie, co chcecie, dla mnie to akurat dowód, że AI robi się coraz cwańsza. Bo głupek tyra do upadłego, a mądry kombinuje, jak coś zrobić tak, żeby się przy tym nie przemęczyć. Tak zapewne jaskiniowcy wynaleźli łuki, bo im się nie chciało z oszczepami polować. Lenistwo motorem rozwoju, ot co!

Najnowszy rosyjski procesor, ośmiordzeniowy Elbrus, kiepsko sobie radzi z grami, i to nawet tymi starymi. W CS:GO wyciąga 10-30 fps-ów, w Stalkerze góra 10. Rosjanie na wszelki wypadek nie podali wyników z World of Tanks. Szkoda. Może młodzi mieszkańcy tego kraju w końcu by się wkurzyli i wyszli na ulice.

Należące do Steve'a Jobsa klapki, które ten nosił w garażu, gdzie powstawało Apple, sprzedano właśnie za ponad 200 tys. dolarów. Cóż, to się poniekąd wpisuje w tradycję Apple'a: zwykłe rzeczy w niezwykłych cenach. A inwestora ostrzegam, że lokowanie w tej pamiątce pieniędzy może zakończyć się totalną klapką. Coś mi tu śmierdzi.

Robert Lewandowski już kilka lat temu (współ)założył studio developerskie. Zapowiedzianych przez Goat Gamez gier jeszcze się nie doczekaliśmy, ale nic nie stało na przeszkodzie, żeby ogłosić prace nad kolejną. Sports: Renovations to symulator w FPP, w którym wcielimy się w osobę odpowiedzialną za odnawianie niszczejących obiektów sportowych. Nie chciałbym być przesadnie sarkastyczny, ale wydaje się to równie atrakcyjne, jak gra naszej reprezentacji na zeszłorocznych mistrzostwach.

Twórcy przywróconego do życia po 25 latach GoldenEye 007 nie przejęli się zbytnio usterkami grafiki zgłaszanymi przez graczy. Twierdzą, że tak było w oryginalne, a teraz tylko po prostu lepiej to widać, bo gra ma wyższą rozdzielczość. To się dopiero nazywa „szacunek dla pierwowzoru"... A że np. płynność czasem spada odczuwalnie poniżej 30 klatek albo że chrzani się dźwięk? It's not a bug, it's a feature!

Ubisoft szósty (!) raz przesunął premierę pirackiego Skull and Bones. Do tego ponoć testujący kręcą nosami, twierdząc, że sama gra to w sumie nic ciekawego. Zapowiada się coś w rodzaju „Piratów z Crapoidów"? Har, har!

PS Na pocieszenie: firma skasowała trzy nieznane z tytułu gry. Dzięki temu mamy pewność, że przynajmniej ich premiery się nie opóźnią.

Jako że znudziły was już pewnie kolejne informacje, na czym tym razem uruchomiono Dooma, dla odmiany podam, że pierwszego Fallouta udało się odpalić na smartwatchu Samsung Galaxy Watch 4 Classic. Chodził jak w zegarku!

Chińska Partia Komunistyczna, po udanej kampanii skierowanej przeciwko wróblom (1958) i po „pokonaniu" covida, ogłosiła kolejny sukces: zwyciężyła nałogową chęć młodych Chińczyków do grania. Wedle oficjalnych danych 75% młodocianych graczy stosuje się do rządowych nakazów, czyli spędza przy kompie góra trzy godziny w tygodniu, w tym nie dłużej niż 60 minut dziennie. Oficjalnie gratuluję, uśmiechając się sarkastycznie, bo zapewne owe dane zebrano, przeprowadzając ankiety wśród grających...

Tak brzmi oficjalny komunikat studia Running With Scissors: „W związku z pro-

Zdjęcie: www.cs.umd.edu

Naukowcy opracowali specjalny wzór na odzież pozwalający oszukać monitoring. Umieścili na swetrze nietypową grafikę i uzyskali zadowalające rezultaty podczas testów, w granicach 50% anonimowości. Swoją drogą, większą – bo stuprocentową – skuteczność zapewnia dowolny sweter założony na głowę.

blemami z DRM-em w Postalu 3 i ogólną dennością *(w oryginale: „shittiness" – dop. Smg)* samej gry oficjalnie nie jest ona już sprzedawana na Steamie. (...) Przynajmniej ludzie nie będą już kupować tego śmiecia!". A jeśli ktoś mimo wszystko jest nim zainteresowany – dodało studio – to niech sobie ściągnie pirata. Pojawiają się czasem w Szpilach takie wzmianki, do których nawet nie trzeba dopisywać pointy...

Symulator nudnego i monotonnego życia – Nobody: The Turnaround – okazał się hitem na Steamie. Ha, w moich czasach grało się w gry, by po czuć jakieś żywsze emocje. Obecnie ludzie sięgają po tytuły, dzięki którym mogą się uspokoić i odciąć od tego, co dzieje się na świecie... Co poszło nie tak?

PS W grze wcielamy się w niewykształconego i zadłużonego mieszkańca metropolii.

Wiecie, że obecna sprzedaż kart graficznych jest najniższa od... 20 lat? Nastroje wśród ich producentów są chyba dość wisielcze, bo nawet analitycy rynkowi obok litanii całkiem sensownych przyczyn (jak załamanie rynku „kopaczy walut"), które mają wyjaśnić ten spadek, dodają kpiarsko: „niekorzystny wpływ Księżyca" (autentyk!). Jedno spojrzenie na ceny serii RTX 4xxx wystarczyło, bym zrozumiał, że moja aktualna karta jak najbardziej mnie satysfakcjonuje i zupełnie nie potrzebuję nowej... ale to pewnie za proste wytłumaczenie.

Rosjanie kombinują, jak ożywić swoją branżę gier. Nie wyszło z „narodowym silnikiem", to może zróbmy „narodowe Electronic Arts", czyli Rosgame? Tamtejsi urzędnicy szacują, że trzeba będzie wydać na to jakieś, w przeliczeniu, 7-20 mld dolarów. A jest i scenariusz z 50 mld! Inicjatywa z d... wzięta i bezsensowna, ale popieram – im więcej kasy rozkradną lub utopią w takich inwestycjach, tym mniej jej będzie na czołgi.

Japoński start-up Aromajoin pracuje nad sprzętem, dzięki któremu będziecie mogli... powąchać filmy anime. Według producenta jest to urządzenie pozwalające wczuć się w akcję na ekranie dzięki korespondującemu z nią i wydzielanemu w określonym momencie zapachowi. Przystawka winna nazywać się Swądblaster.

> Wydaj F1 Manager 2022.
> Zbierz niezłe recenzje.
> Patrz zdziwiony na kiepskie wyniki sprzedaży i twierdź, że to dlatego, iż gracze są „wrażliwi na cenę".
> Zniesmaczony tym ogłoś po dwóch miesiącach, że całkowicie wstrzymujesz wsparcie dla gry.
> Patrz, jak akcje firmy lecą o 40%.
> Panikuj.
> Odwołaj szybko decyzję o zakończeniu wsparcia i obiecaj sporo nowej zawartości w przyszłości.

Twórco gier, nie bądź jak Frontier Developments.

Phil Spencer zaapelował do developerów. Powiedział m.in.: „Przestańmy dzielić graczy i twórców, a zamiast tego skupmy się na budowaniu i wzmacnianiu radości". Okej, padły piękne słowa, teraz pora na czyny. Mam do niego jedno pytanie: kiedy Starfield na PS5, hę?

Microsoft zmniejszył zatrudnienie o 10 tys. osób. Taka liczba z jednej strony robi wrażenie, ale z drugiej to „tylko" 5% całej firmy, czyli względnie niedużo. Przypomina mi się taki stary dowcip (ponoć pasuje do każdej dużej korporacji): „Ile osób pracuje w Microsofcie? Tak mniej więcej połowa. Reszta nimi zarządza". Ciekaaawe, z której grupy wycięto te 5%. Podpowiedź: wśród zwolnionych znajdują się ludzie pracujący nad Starfieldem i Halo. A ich szef mówi o „trudnej decyzji", „restrukturyzacji" itd. Korpo, korpo nigdy się nie zmienia.

Liczba sprzedanych kopii The Callisto Protocol jest nadal dużo mniejsza, niż przewidywano przed premierą. Kurs akcji producenta spada, analitycy tną prognozy, a menedżerowie premie. Za kiepską sprzedaż winić należy „za krótką kampanię fabularną". Tak twierdzą szefowie studia. Cóż, nie przejmujcie się, chłopaki. Więcej dodatkowo płatnych animacji śmierci i się odkujecie. I nie bierzcie sobie do serca opinii, że wydaliście grę pełną bugów i niezbyt wciągającą. To tylko zawistnicy... |CDA|

ŚLEDZIU NA ZAGRYCHĘ

sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych wydań Retro?
Zalałeś kawą ulubiony numer CD-Action?
Chciałbyś kupić Retro i CD-Action bez wychodzenia z domu?

- **ARCHIWALNE I NOWE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO**
- **OKAZJE I PROMOCJE**
- **GADŻETY**
- **EWYDANIA**
- **PRENUMERATA**

www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.